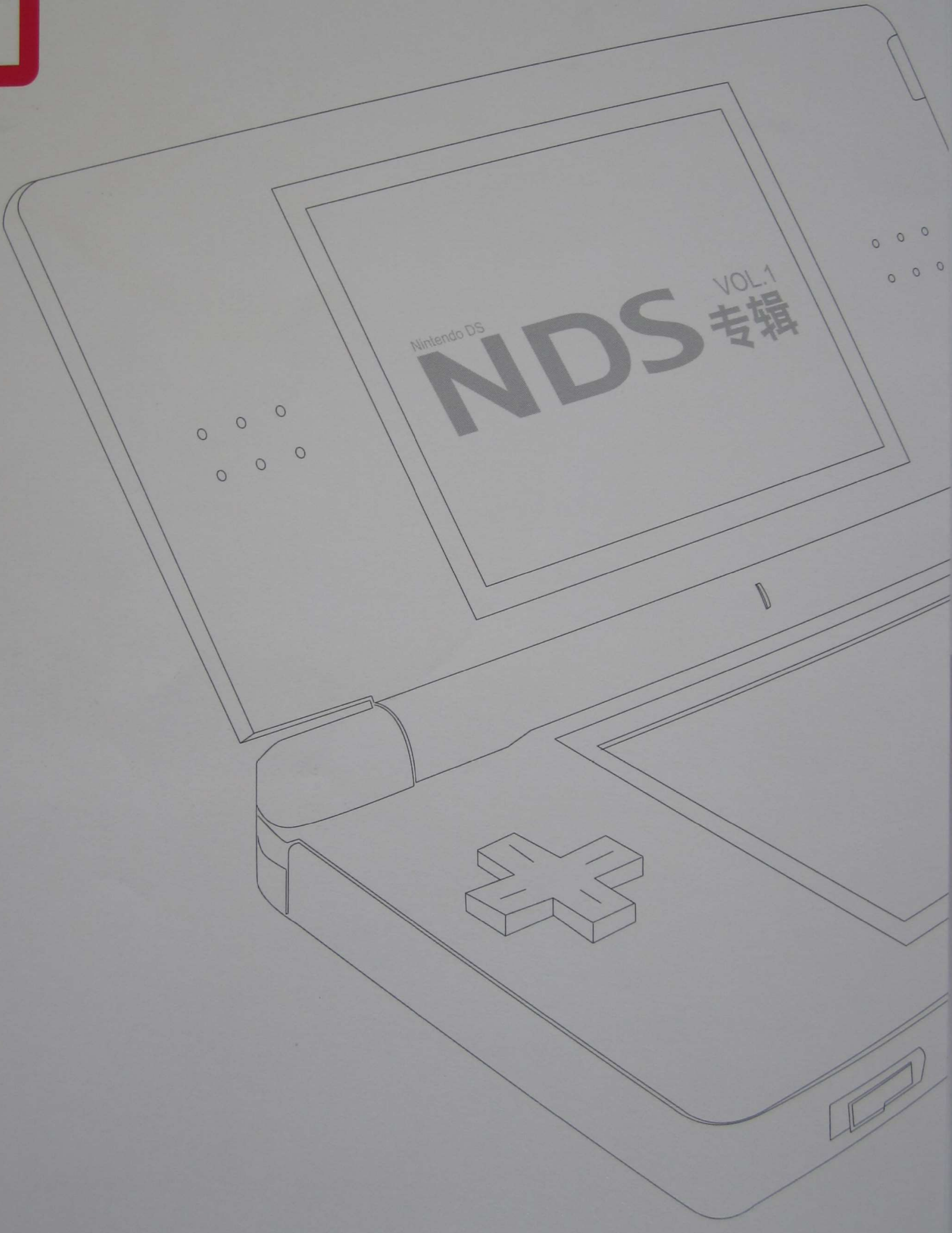

Nintendo DS
NDS专辑
VOL.1
Nintendo DS
NDS游戏完全年鉴
献给NDS玩家的收藏宝典
收录2004年12月至2006年3月
全部NDS游戏／权威点评／招牌制作
NDS专辑
NDS专辑
VOL.1
NDS游戏乐曲精选
CD2
CD1

Nintendo DS



Nintendo DS

# 目录 contents


**特稿** 4

触摸新世纪历史纪元表

**玩转NDS之硬件周边篇** 10

进化！NDS VS NDSL 12

NDS主机博物馆 16

NDS、NDSL日版周边大杂烩 36

NDS+NDSL拆机实录 46

喜刷刷——NDS+NDSL刷机全教程 51

NDS烧录卡大盘点

**玩转NDS之软件应用篇**

与全世界玩家一起游戏吧——NDS上网设置全攻略 56

NDS软件群英会 64

**专题企划**

NDS菜鸟学堂 24

NDS重大破解事件备忘录 31

CATCH！TOUCH！NDS——异质掌机另类谈 188

NDS年度10大杀屏游戏 196

**攻略透解**

大航海时代Ⅳ 新航路 74

天外魔境Ⅱ 86

料理妈妈 92

异度传说Ⅰ·Ⅱ 96

深黑迷宫 103

**研究中心**

欢迎来到动物之森 108

帝国时代 帝王时代 114

**NDS游戏完全年鉴** 127

**游戏小说**

异度传说Ⅰ·Ⅱ 200

**《NDS专辑VOL.1》音乐CD介绍** 214

**秘技大放送** 218

Nintendo DS

# NDS专辑 VOL.1

## CD曲目

**CD1 《押忍！战斗！应援团》歌曲原唱全集**

1 メロディー
原唱：175R
2 熱き鼓動の果て
原唱：B'z
3 ガッツだぜ！！
原唱：ウルフルズ
4 恋のダンスサイト
原唱：モーニング娘
5 ココロオドル
原唱：Nobody Knows+
6 上海ハニー
原唱：Orange Range
7 スリル
原唱：布袋寅泰
8 大切なもの
原唱：ROAD OF MAJOR
9 太阳が燃えている
演唱：The Yellow Monkey
10 狙いうち
演唱：山本リンダ
11 リンダ リンダ
演唱：The Blue Hearts
12 ループ&ループ
演唱：ASIAN KUNG-FU GENERATION
13 One Night Carnival
演唱：志气团
14 Over The Distance
演唱：矢井田瞳
15 READY STEADY GO
演唱：L'Arc~en~Ciel

**CD2 NDS游戏乐曲精选**

1 Star
《福星小子 无尽夏日》主题歌
2 VS
《风雨传说》主题歌
3 空も飞べるはず
《大合奏！兄弟乐队》收录曲目
4 名もなき诗
《大合奏！兄弟乐队》收录曲目
5 ここにしか咲かない花
《大合奏！兄弟乐队 曲目追加卡》收录曲目
6 SMILY
《大合奏！兄弟乐队 曲目追加卡》收录曲目
7 きみのためなら死ねる～完全版～
《为你而死》游戏曲目
8 卡门进行曲《为你而生》混音版
《为你而生》游戏曲目
9 宝月茜～逆转姐妹のテーマ2005
《逆转裁判 新生的逆转》游戏曲目
10 罪门恭介～荒野のならず刑事
《逆转裁判 新生的逆转》游戏曲目
11 咒缚の时记塔
《恶魔城 苍月的十字架》游戏曲目
12 罪人の塔
《恶魔城 苍月的十字架》游戏曲目
13 イース・ストラテジーのテーマ
《伊苏 战略版》游戏曲目
14 アフロカ朝のテーマ
《伊苏 战略版》游戏曲目

掌机王SP
"掌机王小组"出品

contents

# 触摸新世纪历史纪元表

文 RAIN




## 公元2004年11月，游戏业迎来了一个新的纪元

## ——触摸新纪元

**日本游戏业深陷泥沼之时，NDS的出现仿佛一股凉爽的清风，为游戏业带来了新的希望。NDS是任天堂的一场豪赌，这种新形态产品的结局一般有两种：惨败或完胜。幸运的是，这次任天堂没有重蹈Virtual Boy的覆辙，NDS开创了一片新的天地。**

**2005年，日本游戏业是NDS的天下！**

## 遮遮掩掩的“第三支柱”

### 2003年11月13日：新主机情报透露

任天堂确认，2003上半财年出现亏损，这是该公司成立以来的首次亏损。任天堂同时表示将于2004年推出一部新主机，该主机不是NGC或GBA的后续产品，而是一款以开拓新市场为目标的独立新主机。在面向投资者和分析家召开的会议中，任天堂表示他们将会“回归本源”，今后将会开发更多老少咸宜的简单易上手型游戏。考虑到任天堂现有游戏系列影响力有下降趋势，任天堂的另外一个重要目标是创造一批原创游戏系列，突破现有的游戏类型与概念。

### 2004年1月7日：任天堂的“第三支柱”

任天堂的新主机声明发表之后立刻在业内引起议论纷纷，多数业内人士认为，索尼PSP的公布加快了任天堂的次世代掌机计划。社长岩田聪在接受日本某报社采访时透露了神秘新主机的进一步消息。岩田聪表示，该产品将会实现“前所未有的玩法和乐趣”，将会是继NGC和GBA之后，任天堂的“第三支柱”。岩田聪同时确认该主机将会在5月份的E3大展上展出。

### 2004年1月12日：“异质”

岩田聪在《每日新闻》的访谈中表示，任天堂的新主机是一款“异质”产品。“今年我们将为这款新产品而努力奋斗”，岩田聪说。

### 2004年1月20日：Nintendo Dual-Screen

美国任天堂首次公开了作为该公司头号机密的新掌机，并确认其将于2004年下半年发售。该掌机名为Nintendo DS，DS代表“Dual-Screen”，即“双屏幕”。NDS将会有两个3英寸TFT液晶屏，采用一颗Arm9主处理器以及一颗Arm7协处理器。该掌机将不会使用NGC的小型光碟，也不会使用GBA的卡带，而是采用了最高容量1Gbit的半导体存储芯片。针对索尼提出的“21世纪Walkman”宣言，岩田聪针锋相对地宣称NDS将会提供“21世纪的独特新娱乐体验”。

### 2004年1月29日：存储介质确定

《FAMI通》获得了NDS的进一步情报，确认该掌机使用的是薄卡片型存储媒体，其制造成本非常接近光碟。由于生产速度比卡带快得多，因此有利于发行商迅速追加生产，满足零售商的追加订货。此外，NDS确定支持无线局域网，并且使用充电电池。软件开发方面，NDS的对应游戏软件已经在开发中，宫本茂也在主持制作NDS游戏。任天堂将于E3展公开定价等发售细节问题。

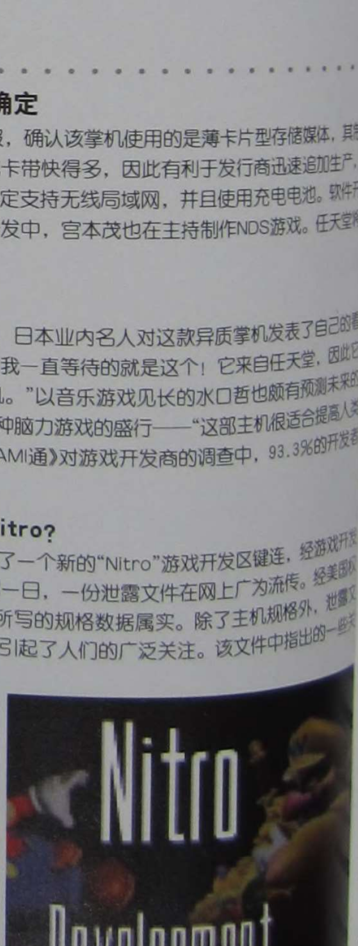
### 2004年2月12日：业界反响

《FAMI通》制作了NDS的特别专题，日本业内名人对这款异质掌机发表了自己的看法。Sonic Team的中裕司兴奋地说：“我一直等待的就是这个！它来自任天堂，因此它是一部你只要碰一下就知道好玩的主机。”以音乐游戏见长的水口哲也颇有预测未来的先知先觉，仿佛已经看到了今后NDS各种脑力游戏的盛行——“这部主机很适合提高人类的脑力，因此我对它非常关注。”在《FAMI通》对游戏开发商的调查中，93.3%的开发者表示对该主机非常期待。

### 2004年3月10日：Project Nitro?

任天堂的“瓦里奥世界”网站中出现了一个新的“Nitro”游戏开发区键连，经游戏开发商证实，“Nitro”是NDS的开发代号。同一日，一份泄露文件在网上广为流传。经美国权威游戏网站IGN求证，这份泄露文件中所写的规格数据属实。除了主机规格外，泄露文件中指出的“至少有一个屏幕为触摸屏”引起了人们的广泛关注。该文件中指出的一些关键数据如下：

| | |
|---|---|
| ARM7处理器 | 运行频率33MHz |
| ARM9处理器 | 运行频率67MHz |
| 系统内存 | 4MB |
| 显存 | 656K |
| 屏幕解析度 | 256×192 |
| 多边形处理能力 | 12万每秒 |
| 2D处理能力 | 4层背景卷轴 |
| | 128个同屏物体 |



# 史上最大规模的宣传计划

## 2004年5月7日：百家厂商加盟

任天堂宣布，全球已经有100多家厂商取得NDS的开发套件，多数大型主流第三方游戏公司都已宣布加盟。同一时期，宣布加盟PSP阵营的厂商为89家。2004年5月11日：NDS正式公布！



▲2004年E3展上公布的NDS最初设计形态。

任天堂在E3展前发布会上正式公开了NDS，并且通过多个技术演示DEMO展现了NDS的独特游戏玩法。美国任天堂副总裁Reggie Fils-Aime表示，DS不仅意味着Dual-Screen，也代表着“Developer System”，即为开发者量身定做的主机。用语一向犀利狠辣的Reggie表示，NDS将会为游戏开发者带来久违的乐趣，将会带来一个新的时代。任天堂刻意回避了NDS的性能规格，除了强调双屏幕和触摸屏带来的有趣玩法外，内置麦克风也成为一个宣传要点。任天堂为了能够向下兼容GBA游戏而做了大量牺牲，不仅配备了GBA卡带插槽使得NDS造型更加臃肿，更是专门配备了ARM7处理器用来处理GBA游戏。

2004年5月25日：微软加盟NDS?

日本经济新闻社IT Pro报道，微软旗下的某家游戏制作公司将会加盟NDS，业界广泛猜测这家公司是微软曾经从任天堂手中购买的Rare。业内人士认为，微软在游戏市场一直视索尼为最大敌人，因此可能会联合次要竞争者打击共同目标，在掌机市场上断绝索尼的后路。

## 2004年5月27日：初步销售目标公布

任天堂宣布，他们的目标是在2005年3月31日的财年结束前卖出350万台NDS，软件销售目标为1500万套。从同日公布的业绩报告分析，NDS已经成为任天堂的救命草。2003财年，任天堂的利润从672.67亿日元大幅减少到331.94亿日元。任天堂表示，利润大幅降低的主要原因是NGC陷入苦战。而GBA已经达到全盛期，今后成长空间有限。其2003财年全年销量高达1759万台，累计销量达到5140万台，软件销量为7.489亿套。

## NDS公布前的各种假想图




## 2004年6月16日：民意调查

《FAMI通》面向日本读者的大调查结果显示，日本玩家对NDS的兴趣高于PSP。《FAMI通》预测，NDS的售价与当时GBA SP 12500日元的价位不会相差太远，应该是14800～16000日元之间。发售时间预计为11月21日。

## 2004年7月28日：NDS造型变更

任天堂宣布，NDS为主机的最终定名，并且公开了该主机的最终造型。与之前的试作机相比，最终版NDS的造型变化不是太大，不过机身有了一定的弧线，并且显得更有质感，电源钮与选择、开始等按键的尺寸变大，位置则是左右对调。另外，任天堂表示正在开发的NDS游戏有120款，日本国内厂商的游戏有73款，任天堂的游戏有20款。Reggie充满信心的说：“我们很清楚消费者的需求，我们已经击败了9个挑战者，并且正准备再次取胜。”

## 2004年9月10日：NDS体验会计划

任天堂宣布将于11月在日本5大城市召开NDS体验会“Nintendo World Touch!

DS"，举办城市分别为名古屋、大阪、东京、札幌、福冈，该体验会展出的游戏共计有80款以上。

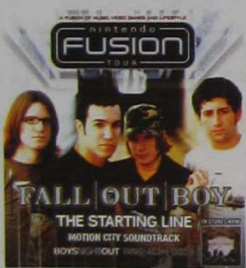
### 2004年9月15日：宇多田光代言NDS

NDS最大的市场目标是那些以往很少接触游戏的消费者，为了尽力拉拢这批消费者，任天堂投入了大笔广告预算，并邀请了歌坛天后宇多田光代言NDS。值得一提的是，宇多田光为NDS拍摄的首支电视广告是在没有事先排练的情况下拍摄的，真实地呈现了宇多田光第一次接触NDS的实际反应。事实证明，宇多田光为NDS的知名度做出了巨大贡献。在任天堂数次召开的街头路演中，很多人都是被宇多田光的海报吸引到NDS的试玩台前。任天堂为NDS投入的总宣传费用高达4000万美元，创下了该公司产品宣传费用的最高记录。除了日本各地的巡回展出外，任天堂还向美国各地零售商派发了1.2万台NDS供玩家试玩。



▲宇多田光的NDS广告深入日本的大街小巷。

### 2004年9月18日：NDS北美巡演开锣




任天堂开始在美国37大都市进行"Fusion Tour"音乐巡演活动，邀请了多名摇滚明星，伴随大批NDS试玩机到大街小巷与玩家零距离接触。

### 2004年9月21日：日版NDS发售计划

虽然任天堂与索尼在公开场合总是表示NDS和PSP产品定位不同，不存在竞争关系。然而这丝毫不能掩饰双方剑拔弩张的紧张气氛。就在SCEJ大张旗鼓地召开PS商业简报会公开大批PSP新作的同一天，任天堂领先一个小时闪电发表了NDS的发售计划，迅速转移了人们的注意力。NDS日版确定发售时间为12月2日，售价为15000日元。这一发售时间的制定有其战略意义。因为当时PSP的发售时间并未公布，而从之前PS和PS2的传统猜测，索尼可能会继续沿用"123、1234"的数字组合，于12月3日推出PSP。因此任天堂便将发售时间制定为PSP的前一天。

### 2004年9月22日：美版NDS发售计划

日版发售计划确定的第二天，美国任天堂宣布美版NDS的发售时间比日版还早，为11月21日，售价为149.99美元。美版NDS还将附带一张《银河战士Prime 猎人》的试玩版。此外，任天堂宣布将之前制定的财年内销售350万台的目标上调为400万台。另外，任天堂还公布了人们非常关心的电池使用时间。根据不同的游戏，NDS电池可以使用6~10小时，充电时间为4小时。




### 2004年10月7日：NDS发售前预览大会

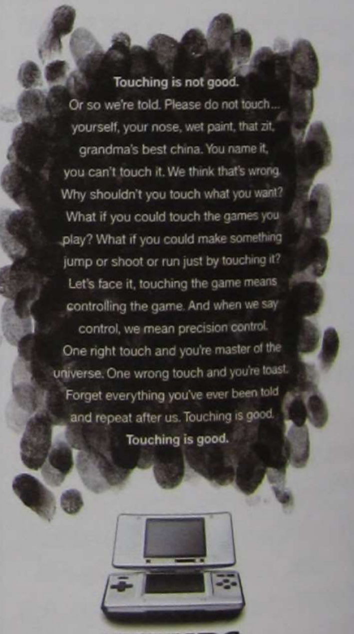
为了加强零售商的信心，便于发售前的大规模铺货，任天堂召开了面向业内人士的"NDS Preview"大会，介绍了NDS的大作阵容。造型改良后的NDS实机在此次会议上首次公开。任天堂宣布NDS日版首发当日会有12款游戏同步推出，年内将会推出14款游戏，游戏建议零售价为3800~4800日元。美版NDS首发游戏有7款，一个月内会陆续推出10~12款游戏，2005年第一季度之前发行20~25款游戏。游戏售价一般为29.99美元左右。正在开发中的NDS游戏有来自46家公司的124款，现场新公布了49款游戏，其中任天堂游戏有11款。在这些游戏中包括《最终幻想III》、《口袋妖怪 珍珠&钻石》、《口袋妖怪冲刺》等。


▲宫本茂、中裕司、河津秋敏、石原恒和(从左至右)等业界名人出席了预览大会。

任天堂同时公开了NDS的无线试玩版下载、"热点"区域特殊内容下载和无线互联网等服务，玩家可以在设置有"热点"的地方下载NDS游戏试玩版或者特殊内容，并且今后会开通无线互联网接入服务。

### 2004年10月25日："Touching is good"

美国任天堂宣布展开一场主题为"Touching is good"的宣传活动，主要对象为年轻人和成熟男性。任天堂挑选的广告渠道包括《Maxim》、《Blender》和《Stuff》等面向成年人的杂志，广告多为性感女郎助阵。另外，任天堂还与MTV合拍了几支广告，由MTV的人气明星参与演出。NDS的广告也开始在美国的5000多家电影院滚动播出。日本方面，任天堂宣布从10月3日开始接受预订，预计日版首发当日发货量为30万台，预计年内突破百万销量。




### 2004年10月31日：售罄

美国知名游戏零售商Gamestop宣布，他们获得的首批NDS配货已经被预订一空，即日起不再接受预订。

### 2004年11月1日：口水战

"不存在竞争关系"的PSP和NDS终于还是把暗中的争斗摆到了台面上，索尼宣布PSP售价仅19800日元后，任天堂方面大为紧张。在Bloomberg的采访中，任天堂公关部长这样炮轰PSP："PSP不是游戏机，索尼在东京游戏展上什么游戏也没展出！"

### 2004年11月8日：欧版NDS计划

英国《MCV》杂志报道，欧版NDS将于2005年3月发售，定价为129.99英镑，约为美版的1.7倍。欧版NDS首发游戏有20~25款，上市数周后会有40~50款游戏推出。

### 2004年11月12日：订单突破200万

任天堂宣布NDS尚未在日本发售，订单数量已经突破200万台，是原定计划的两倍。由于大大出乎意料，为了保证满足市场需求，任天堂紧急加强了中国大陆方面OEM生产线的产能。

# 新世纪来临

**2004年11月21日：NDS北美上市**

美国的EB Games等零售商于20日午夜开始在各大城市举办NDS首卖活动，玩家反应非常踊跃，第二天清晨开始进行的正式销售也出现了排队的人潮。根据EB Games的



▲在雨加雪的寒冷天气中，玩家兴致勃勃地排队等待。

工作人员介绍，首卖活动当天晚上多数分店的NDS都已销售一空。根据美国任天堂其后发布的数据，美版NDS上市4天内销量突破了50万台，为实际出货量的9成以上。另外，GBA并没有因为NDS的上市而销量下降，反而因为感恩节商季的来临而大热卖，当周销量达到80万台，使得任天堂当周营业额达到了1.64亿美元。

**2004年11月25日：销售目标再度上调**

任天堂公布了2004财年的中期财务报告。由于NGC持续疲软，任天堂营业额降低了11.1%，为1080亿日元。不过由于NDS在北美的销售势头很好，并且日本的订单也超出预期，任天堂决定将年内出货400万台的目标再度上调到500万台。

**2004年12月2日：NDS日本上市**

NDS的上市与仅仅相隔几日的《勇者斗恶龙Ⅷ》相映成趣。不过比起国民RPG，NDS的人气似乎还略有不足，首发情况明显没有《DQ8》那么火爆。在涉谷TSUTAYA等地最多只有30人左右的队伍，而在新宿的一些大型零售店前最多也只有不到100人的队伍。



日版NDS的首批原定出货为30万台，后来紧急增加到50万台。不过根据Media Create发布的数据，NDS在日本的首日实际销量仅为23万台。软件方面，《超级马里奥64DS》的销量最高，为6万套。据《日本产业新闻》报道，NDS在日本发售4天内的出货量为57万台，实际店头销量为46万台。2001年GBA在日本发售4天后销量达到53.1万台，而在北美的首周销量为54万台。

**12月上旬：NDS为零售商最爱**

《FAMI通》对98家零售商的调查结果显示，NDS为日本零售商最欢迎的产品，得分为295分。排名第二的《勇者斗恶龙Ⅷ》得分为292分，PSP得分仅为201分。在“最期待掌机”调查中，61.6%选择了NDS，PSP仅有19.2%。

**2004年12月14日：年内出货目标上调**

任天堂宣布截至12月8日，NDS在北美的销量达到了70万台，而日版则于12日达到70万台销量。鉴于此，任天堂决定将年内出货目标从200万台再度上调到280万台。

**2004年12月中旬：NDS为中年人最爱**

日本BCN调查机构对1.4万人的调查显示，最初NDS的预订者有61.5%为20岁左右的年轻人，然而在PSP发售后，该比例下降到12.4%。不过购买NDS的中年人正在不断增加，30～40岁左右的中年人占购买者的77.9%。

**2004年12月21日：美日双双破百万**

任天堂宣布原定的年内200万台主机出货计划提前10天完成，NDS于美日两地的销量都已经突破100万台。同一时期，《华尔街日报》将NDS评为“年度必买产品”。

**2005年1月中旬：NDS工厂扩建**

《日经金融日报》报道，2005年，任天堂将会投入成立以来最庞大的研发和宣传费用。其第一个环节就是增加76%建设资金用于扩建NDS工厂。为了加强NDS的市场推广，任天堂追加了330亿日元的宣传和公关费用，使得总宣传费达到580亿日元之巨，比2004年增加了8%。此外，任天堂研发部的总研发预算也增加了20亿日元，达到220亿日元，比2004年增加了39%。巨额的广告和研发费用成为NDS在日本获得轰动性成功的主要原因。

**2005年1月下旬：澳洲版NDS**

任天堂宣布澳洲版NDS将于2月24日发售，售价为199.99澳元，附赠一张《银河战士猎人：初猎》。任天堂为澳洲版NDS首发提供的出货数量是澳大利亚游戏历史上最多的。

**2005年1月下旬：年内出货目标再度上调**

任天堂公布了截至2004年12月底的财务报告。结果显示，该季度任天堂的净收入比2003年同期大幅降低了43%，仅为213亿日元；运营收入也从739亿日元减少到631亿日元。为此，任天堂将全年总销售收入预期从5400亿日元下调到5200亿日元。任天堂将NDS的财年销售目标再度上调至600万台，不过软件销售目标则从原来的1500万套大幅下调到1000万套。任天堂广报室室长丰田宪表示，由于NDS内置《PictoChat》，还有附赠的《银河战士Prime 猎人：初猎》，因此很多玩家并不急于购买游戏。任天堂发布的NDS用户群统计结果显示，22%的NDS用户为女性，59%用户的年龄在19岁以上。

**2005年1月末：欧版NDS发售计划**

任天堂在巴黎召开的新闻发布会上正式公布了欧版NDS的发售计划。欧版NDS发售日为3月11日，售价为99英镑/149欧元。欧版NDS的首批出货量为65万台，首发游戏软件14款，售价为19.99英镑至29.99英镑。欧洲任天堂为NDS的首发准备了65万台出货，共有3万家零售店销售NDS，发售首日提供的游戏软件共有250万套。

**2005年2月初：坂口博信新作**




▲坂口博信、崎元仁、皆叶英夫、野岛一成等大批《FF》主力制作人员加盟开发的《ASH》。

触摸新世纪历史纪元表

《最终幻想》之父坂口博信成立的MistWalker制作室宣布将会为NDS开发一款S·RPG，已经退出游戏开发一线的坂口博信此次将亲自出马，担任该作的制作人、剧本作者和游戏设计。本作的美术指导为“《最终幻想》系列”重要制作人员之一的野岛一成。坂口博信表示：“希望玩家在玩的时候真正感动到流泪！”

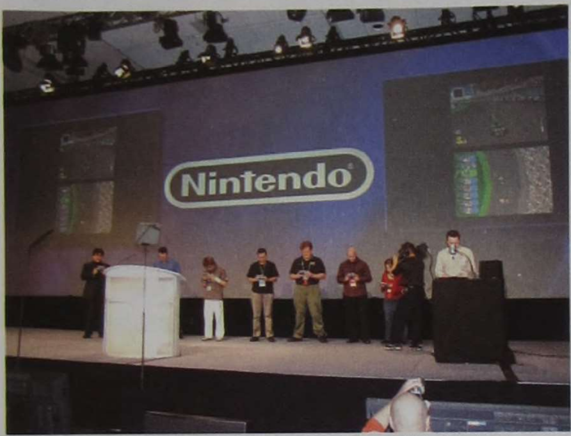
### 2005年2月下旬：4种新颜色NDS

任天堂宣布将会推出四种新颜色的新版NDS，分别为3月24日发售的纯白、石墨黑，以及4月21日发售的松绿蓝和糖粉红。



### 2005年3月11日：NDS无线网络计划

岩田聪在美国“游戏开发者大会”上发表了题为《玩家的心》的基调演讲，演讲过程中有一半都是围绕NDS。岩田聪宣布，NDS在美日两地的销量已经超过400万台。岩田聪同时透露了NDS的无线网络计划。NDS的无线网络服务基本架构与美国的Gamespy共同搭建，计划于年底开通，该服务为完全免费。随着今后的系统更新，玩家在游戏大厅和游戏进行过程中都可以进行文本或者语音聊天，并没有类似QQ的好友列表。




▲任天堂邀请多名业内名人感受《马里奥赛车DS》的多人游戏魅力。

### 2005年3月中旬：NDS英国创纪录

英国市场调查机构Chart-Track提供的数据显示，NDS在英国发售首周实际销量为8.7万台，这是英国有史以来所有主机的最好首周销售成绩。以往各主要游戏机在英国的首周销量分别为：GBA－6.7万部、GBA SP－4.7万部、NGC－6.9万部、PS2－4.6万部、Xbox－5.2万部。

### 2005年4月初：任天堂净赚820亿

任天堂公布了截至2005年3月31日的2004财年财务报告。由于NDS的大热卖，任天堂的净利润达到了820亿日元，而2003财年仅为332亿日元。任天堂掌握的现金共有48.5亿美元。任天堂表示将会把年度股利分红大幅提高到每股270日元。在第四财季由于有NDS的上市，任天堂从2004年同期的亏损14亿日元转为盈利140亿日元。欧版NDS上市首周的实际销量也突破了50万台，店头消化率达到77%。

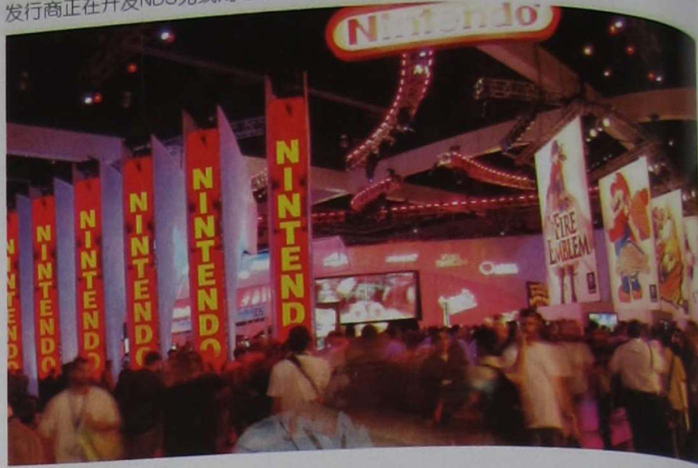
### 2005年4月中旬：iQueDS公开

神游正式公开了iQueDS，并且宣布iQueDS将会成为CGT大赛的四大官方比赛项目之一。神游表示不仅为iQueDS增加了中文内核，还将为其加大内存以使主机能够高效率运行中文行货游戏与一些DS扩展应用软件。



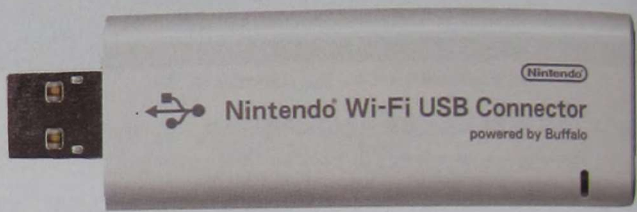

### 2005年5月17日：E3 2005

任天堂在其E3展前发布会上宣布，NDS于3月中旬全球销量突破500万台，软硬件销售比例达到4：1。GBA与NDS合起来总共占据了掌机市场94%的份额。除了公开GBM和“革命”外，NDS无线网络也是任天堂宣传的重点。Reggie表示已经有25家全球顶尖游戏发行商正在开发NDS无线网络游戏。




### 2005年6月7日：Wi-Fi Connection

岩田聪在任天堂经营方针说明会上正式公布了NDS的“Wi-Fi Connection”无线网络服务，计划于年内在日本设立1000多个NDS无线网络终端。此外，任天堂还将推出无线USB网络适配器，可以通过PC使得NDS和“革命”无线接入互联网。




### 2005年6月8日：新颜色NDS

任天堂宣布将于8月8日推出火红色的NDS，而任天堂旗下的Pokemon公司将于7月16日搭配新一集《口袋妖怪》电影《梦幻与波导之勇者 露卡力欧》而推出“梦幻紫”新版NDS。

### 2005年6月18日：首款iQueDS竞拍




神游于6月18日零点正式开始在易趣上进行全球首台iQueDS的“1st Touch”竞拍活动。该主机套装内容包括特制DS主机、主题金属便携箱、水晶认证书、纯银纪念挂件、开发组亲笔签名海报。这次竞拍活动于6月28日结束，被来自沈阳的范学文以7700元的价格拍得。

### 2005年7月23日：iQueDS全国上市

iQueDS在北京、上海、成都、武汉、天津、长沙、郑州、沈阳、洛阳等全国主要城市展开了首卖活动，各地的首发套装内容各不相同，售价为1680～2000元之间。

### 2005年8月上旬：NDS推动美国市场

美国市场调查机构NPD Group发布的数据显示，1月1日至6月30日期间，美国游戏软硬件总销量为41亿美元，同比增长21%。NDS和PSP这两大主机是促进美国市场增长的主要因素。掌机软件、硬件和周边的销量分别增长了74%、181%和81%。

### 2005年8月21日：NDS首次降价

为了搭配《任天狗》的上市，任天堂将美版NDS的售价正式从149.99美元下调到129.99美元。《任天狗》在美国上市首周销量超过了25万套，NDS当周销量比之前提高了1.5~3倍。

# 称霸日本



## 2005年10月6日：百余款新作公布

任天堂在东京召开的"NINTENDO DS Conference！2005.秋"上一口气公开了百余款NDS新作。岩田聪表示到9月底，NDS在日本国内的出货量突破了360万台，《成人脑力锻炼DS》销量超过了80万套。到2006年之前，任天堂将推出130多款日系NDS游戏。任天堂"Wi-Fi Connection"服务将于11月23日正式展开，《欢迎来到动物之森》将于同日上市，NDS网络将以"简单、安心、免费"为三大宗旨。

## 2005年11月24日：任天堂运营收入狂跌

任天堂宣布截至9月30日，NDS的全球出货量达到了883万台。任天堂掌机业务从去年同期的613亿日元提高到749亿日元，NDS软件全球出货套数为1330万套。不过由于家用机业务继续疲软，任天堂的运营收入狂跌51%，从400亿日元大幅减少到196亿日元。

## 2005年12月26日："触摸时代"

任天堂宣布其"触摸时代"系列新类型游戏大获成功，在日本已经有4款游戏的销量突破了100万套，《成人脑力锻炼DS》销量高达138万套，《轻松头脑教室》销量也达到了108万套。具有全球影响力的《任天狗》销量为108万套，并且该作在欧洲和美国的销量也都各自超过了百万套。不包括在"触摸时代"系列之内的《欢迎来到动物之森》成为销售最快的NDS游戏，不到1个月就卖出了127万套。在这些游戏的促进下，NDS在日本的销量已经突破544万台，仅12月在日本的销量就超过了100万台，将PS2和PSP远远抛在身后。

## 2005年1月中旬：NDS日本称雄

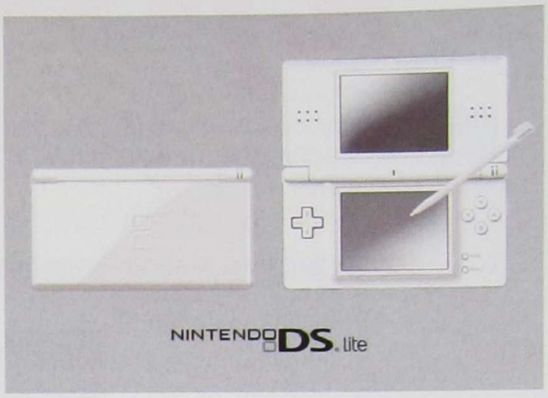
《FAMI通》公布了2005年度日本游戏销量百强榜，NDS成为最大赢家。前10款最畅销的游戏中有6款都是NDS游戏，任天堂游戏总销量为1103万套，在所有发行商中遥遥领先。圣诞当周，NDS在日本的销量达到惊人的59.8万台，导致日本全境NDS的全线缺货。同一时期PS2、PSP、GBM、X360等所有其他主机加起来的总销量也只有35.7万台。NDS的全球出货量突破了1300万台！

## 2006年1月26日：NDS Lite公布

任天堂宣布将于3月2日在日本推出NDS Lite，其售价为16800日元。"Lite"代表轻巧与明亮。NDS Lite的尺寸为133.0×73.9×21.5mm，比NDS略小，重量由275克减小为218克。NDS Lite的屏幕经过改良，加入了4阶亮度调整功能。

## 2006年2月15日：NDS新功能公布

岩田聪在"NDS Conference！2006.春"上宣布，NDS在日本国内的销量于2月份突破了600万套。达到这样的销量GBA用了20个月，PS2用了21个月。经过圣诞商战，NDS的游戏销量从11月的900万套飙升至1700万套。任天堂的中期目标是在年内实现1000万台的销量。此外，任天堂还公布了一些重要作品的销量。《任天狗》全球销量超过500万套，《欢迎来到动物之森》日本国内销量达到了217万套，《成人脑力锻炼DS》日本销量为180万套。任天堂还公布了NDS的新功能，例如将于6月推出的NDS专用网页浏览器以及NDS电视卡。




## 2006年3月2日：NDSL日本上市

水晶白NDS Lite在日本上市的盛况完全不亚于新主机。根据任天堂公布的数据，3月份供应的NDSL共有45万台，NDS有20万台。尽管如此，由于玩家的需求量太大，NDSL上市当日仍然出现了缺货情况，很多商店都出现了数百人的排队人潮。

## 2006年3月11日：两款新颜色NDSL上市

原本预订于3月2日发售的冰蓝和釉青两种NDSL延期9天后正式上市，结果引起了更大规模的排队热潮，一些商店出现了500多人的队伍通宵等待，秋叶原一些电器店甚至出现了1000人的长队。据估计NDSL上市当周的实际销量为15万台。

## 2006年3月23日：《塞尔达传说 幻影沙漏》

岩田聪在"游戏开发者大会"的基调演讲中正式公布了NDS版《塞尔达传说 幻影沙漏》。本作由《风之杖》的制作人青沼英二领衔制作，画面风格和林克的形象都与《风之杖》类似。





触摸新世纪的历史仍在继续……

文 马修

# 进化！NDS VS NDSL

**NDS**，全称Nintendo Dual Screen，是任天堂于2004年末推出的双屏便携游戏机。11月21日美版主机率先发售，12月2日日版紧随发售；**NDSL**则是任天堂于2006年3月2日发售的NDS的改良机种，其主要改变是缩小体积与加亮屏幕。下面，我们就通过实机大小的图片和两款主机的规格，来看
看从NDS到NDSL的进化！

## NDS主机1：1尺寸图例



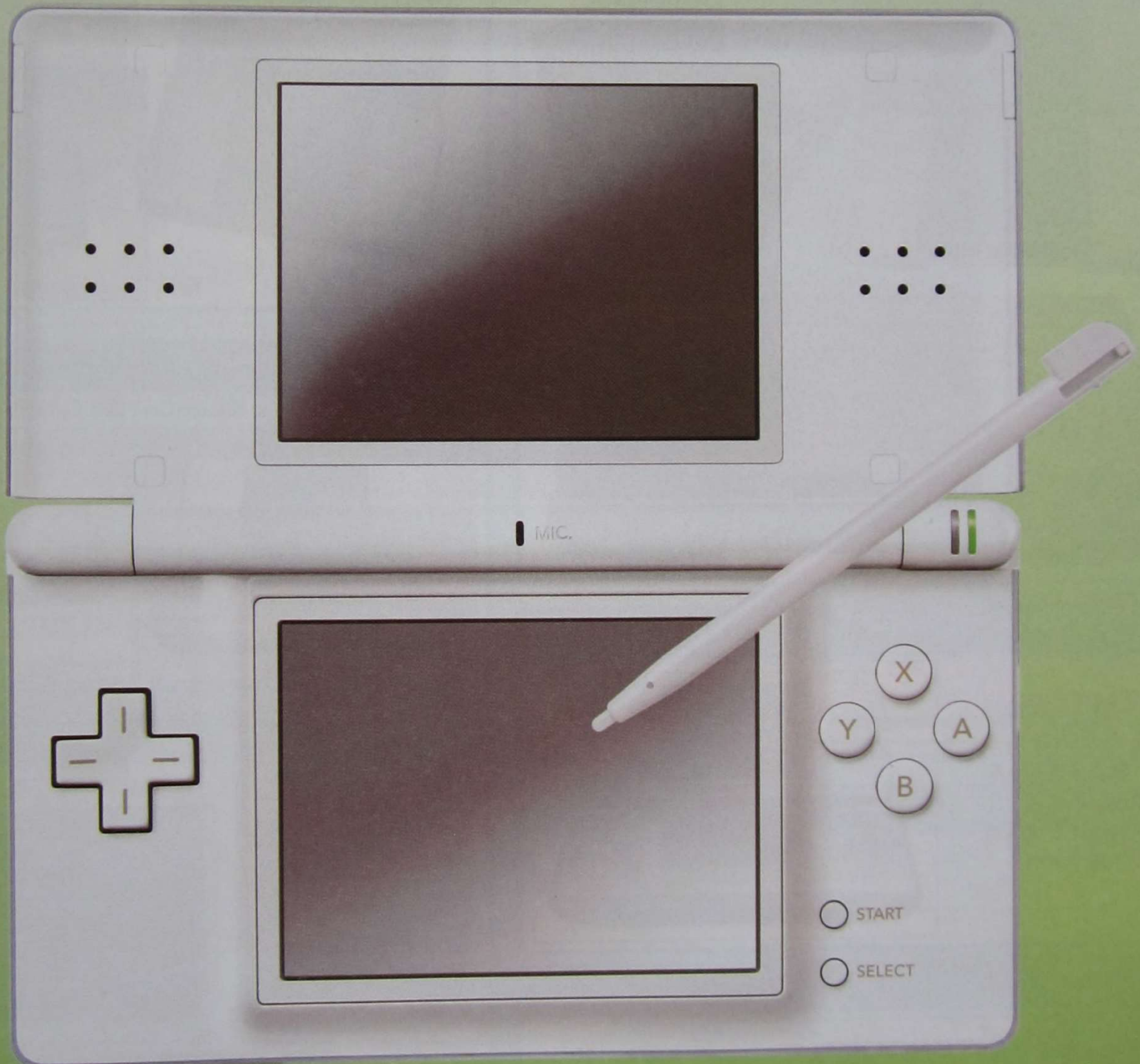

## NDS

**主机规格**

| 全名称 | | Nintendo Dual Screen |
|---|---|---|
| 大小（折叠时） | | 148.7 × 84.7 × 28.99（毫米） |
| 重量 | | 约275克 |
| 触控笔 | | 长75毫米，直径4毫米 |
| 屏幕 | 上屏幕 | 3英寸半透射型背光TFT彩色液晶；解析度：192 × 256像素；点距：0.24毫米；最大发色数：26万色 |
| | 下屏幕 | 3英寸半透射型背光TFT彩色液晶；点距：0.24毫米；最大发色数：26万色；附带高强度透明模拟触摸屏 |
| 电池使用时间 | | 约6～10小时（和游戏有关）；充电时间：约4小时 |

| 共通规格 | |
|---|---|
| 主操作部分 | 十字键，A/B/X/Y，L/R，START/SELECT；触摸屏功能；内藏可以识别声音的麦克风。 |
| 输入端子 | NDS 卡插槽，GBA 卡带插槽，耳机/麦克风插孔，电源插孔。 |
| 无线通信功能 | 支持 IEEE 802.11 无线局域网协议（WI-FI）及任天堂自有的两种通信方案，电波到达距离 10～30 米（这个数值是个保守距离，具体需视周边环境而定，小编测得最大有效通信距离达到 50 米，）支持一卡多人通信联机。 |
| CPU | ARM9、ARM7 双 CPU。 |
| 声音 | 双立体声扩音器 |
| 其他机能 | 日期、时间、闹钟功能，触摸屏校准功能，自带《Pict Chat》聊天软件。 |
| 个人设定 | 起动模式切换，语言切换（日语、英语、德语、法语、西班牙语、意大利语），运行 GBA 游戏时上下屏幕显示切换，使用者信息设定。 |
| 电源电池 | 内置锂离子充电电池，休眠节电功能，附带 AC 电源适配器。 |
| 对应软件 | NDS 卡，GBA 卡，不对应 GB、GBC 卡。 |
| 通信 | 支持 NDS 无线通信；支持 NDS-GBA 通信（需要两款游戏支持彼此通信）；由于无 GBA 通信线端口，所以不支持 GBA 游戏间的通信，包括 GBA 插上无线通信周边后与插在 NDS 上的 GBA 游戏之间也无法实现通信。 |

**NDSL 主机 1：1 尺寸图例**




# NDSL

| 主机规格 | | |
|---|---|---|
| 全名称 | | Nintendo Dual Screen Lite |
| 大小（折叠时） | | 133 × 73.9 × 21.5（毫米） |
| 重量 | | 约 218 克 |
| 触控笔 | | 长 87.5 毫米，直径 4.9 毫米 |
| 屏幕 | 上屏幕 | 3 英寸全透射型背光 TFT 彩色液晶，可调 4 级亮度；解析度：192 × 256 像素；点距：0.24 毫米；最大发色数：26 万色 |
| | 下屏幕 | 3 英寸全透射型背光 TFT 彩色液晶，可调 4 级亮度；点距：0.24 毫米；最大发色数：26 万色；附带高强度透明模拟触摸屏 |
| 电池使用时间 | | 最低亮度约 15～19 小时，低亮度约 10～15 小时，高亮度约 7～11 小时，最高亮度约 5～8 小时（和游戏有关）；充电时间：约 3 小时 |

文 马修

# NDS主机博物馆

NDS已经发售了近一年半了，和预料的不同，NDS并没有像GBA SP那样频繁地推出各种版本的主机，也许是发售时间短吧？不过随着NDSL的发售，相信各种版本的主机将会越来越多起来，毕竟漂亮时尚的NDSL本身就很适合来打扮，接下来，就让我们一起来看看这一年多来发售的、公布的以及“传说中的”各个版本的NDS系的主机！

## 设计图

NDS的官方设计图，外表上和后来正式发售的主机有很大不同。








## 2004 E3首次公布版

还记得这款主机吗？2004年E3上NDS首次亮相的，就是这种款式的NDS，圆头圆脑的最初版本看起来很Q很可爱。此机就是按照设计图制作出来的。

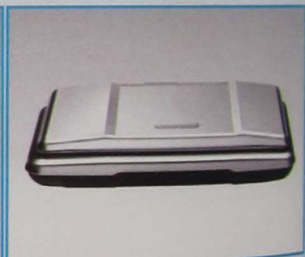




## 正式公布的NDS

发售前正式公布的图片，看起来比E3首次公布的版本轻薄了不少。





## 首发银色NDS

美版、日版等各版本首发的银色主机，拿到主机后玩家会发现，机器还是比公布时图片上看的感觉大了厚了不少。



## 口袋妖怪乐园限定版NDS

口袋妖怪乐园发布的以蓝色为主色的2005口袋妖怪乐园限定版NDS，正面印有“PoKePARK”的LOGO，上屏幕右侧还会看到皮卡丘的剪影图标。






## 百事可乐特制版NDS




银蓝色外壳的特制NDS主机，百事可乐在日本的生产商三得利公司与任天堂为宣传NDS共同举办的“Get! Nintendo DS”活动的奖品，是任天堂官方推出的第一款非银白色主机。

## 义卖限定版NDS

2005年初，任天堂在美国犹他州举办的影展中的慈善义卖中拍卖的三台各有特色的、全球仅有的NDS限量版主机，新的配色让三款NDS看起来不那么厚重了。



## 石墨黑NDS

2005年3月，任天堂发售了两种新颜色的日版NDS主机，此款为石墨黑色。



## 纯白色NDS



2005年3月任天堂发售的新颜色日版NDS之一，此款为纯白色版。

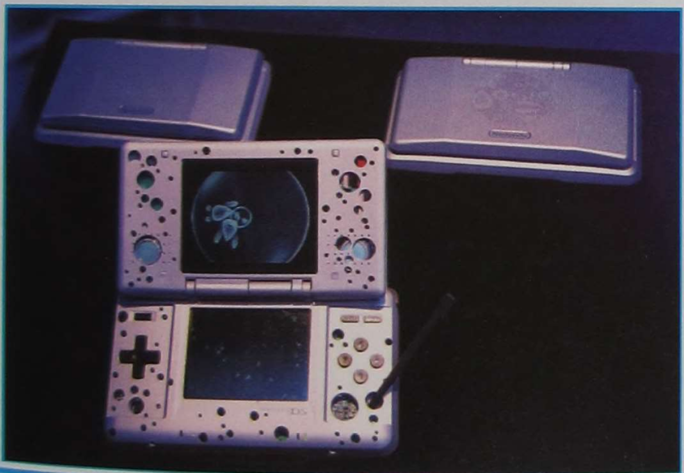
## 松绿蓝NDS



2005年4月，任天堂再次发售了两款新颜色日版主机，该款为蓝绿色版。

## 《电子浮游生物》主题NDS

2005年4月8日任天堂举行的《电子浮游生物》展览会上，岩井俊雄展示的他亲自设定的《电子浮游生物》版NDS，掀开主机后大大小小的圆孔代表着水中的泡泡。但马修每次看到都觉得头皮发麻……



## 粉色版NDS

糖粉色NDS，2005年4月任天堂第二次发售的两款新颜色日版主机之一。



## “1st Touch”特制DS

神游公司与网易游戏频道于2005年6月18日开展的国内首次特制游戏主机的特别竞拍活动中的竞拍物品，正面的iQue铭牌为金制。



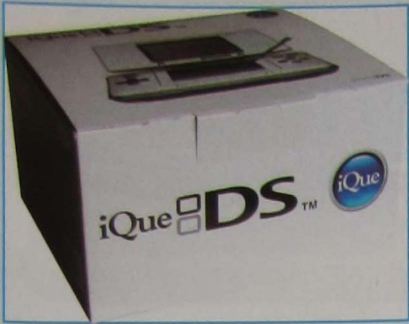

## 电子蓝NDS

2005年6月，北美地区发售的首款新配色NDS，浑然一体的蓝色看起来比首发的银色漂亮了不少。



NDS主机博物馆

## iQue DS




2005年7月23日发售的中国大陆行货版，与主机同捆发售的是首款官方汉化游戏《直感一笔》，除了LOGO不同，iQue DS还是惟一一个兼容包括神游中文版在内的已发售的全部区域版本的游戏的DS主机。





## 七喜版iQue DS

2005年8月15日神游与百事可乐共同举办的“七喜够型够爽限时拍”活动的拍卖品，总计15套，主机外壳上有质感十足的“7UP” LOGO；七喜标志性的绿底水珠包装给人以非常清京的视觉感受。




## 红色版NDS

2005年8月任天堂推出的第6种颜色的日版NDS主机。



## 个性限定版NDS

2005年7月1日到8月31日任天堂举办的积分大抽奖活动的奖品，数量1000台，这1000台包括了日版NDS已发售的全部5种颜色，并且主机上还有与颜色相对应的任天堂明星头像。不仅如此，任天堂还会按照中奖者的要求，在主机上刻上玩家自己的名字，使之成为世界上独一无二的个人限定版。















## 《马里奥赛车DS》套装NDS

美国任天堂在10月公布的三款游戏主机套装之一，除了火红的新颜色主机，套装还提供了一些游戏相关的小物品。







## 桃红色口袋妖怪主题NDS

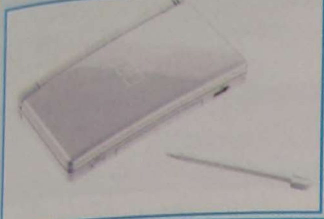
为迎合越来越多的MM玩家，口袋妖怪中心发售的桃子红色NDS。





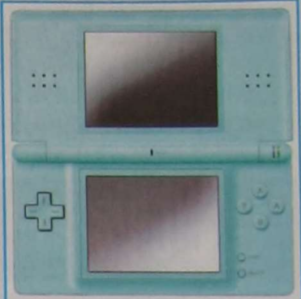
## 水晶白NDSL

3月2日日本发售的首批NDSL，非常漂亮。




## 冰蓝NDSL

3月11日在日本发售的新颜色NDSL，原定于同水晶白NDSL一同在3月2日首发，但因故延了9天。

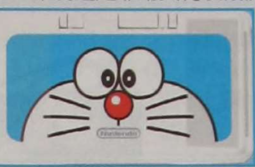
## 海军蓝NDSL

和冰蓝版一样，海军蓝NDSL也是原定于在3月2日首发，但因故延了3月11日才发售。




## 哆啦A梦限定版NDS

SEGA针对NDS卡片RPG《哆啦A梦 野比太的恐龙2006》实行的抽奖活动的奖品，主机的正面和上屏两侧都印有哆啦A梦的图案，虽然不是NDSL，但对于FANS来说还是非常具有收藏价值的。





# 其 他

## NDS仿冒品




出现在香港玩具2005游戏展会上的NDS仿冒品。运行的是简单的点阵游戏。在国内，此类NDS的仿冒品已经不止一款两款了，而对应的游戏，也不过外乎是GBC游戏、单机《俄罗斯方块》或厂家的简单移植之作。）

## 消失的纯黑色NDS

2004年11月末日版NDS发售前夕流传于网络的一张纯黑色的NDS图片，据说要2005年才出，如今2006年都快过去一半，全新的NDSL也已发售，可这款纯黑的NDS还是没有任何消息……




## 扑朔迷离的皮卡丘限定版NDSL

随着NDSL的发售，人们对NDSL限定版的猜测也多了起来，这个可爱的皮卡丘限定版NDSL是最近很热门的话题之一——不过这个只是画出来的假想图而已，但可以肯定的是，将来《口袋妖怪》限定版NDSL肯定会推出，说不定还不止一个版本呢。



## 超大NDS！

### 展会演示模型



# NDS、NDSL日版周边大杂烩

周边虽然一直处于辅助地位，但却品种繁多、花样百出，借由这些周边，我们也可以把我们的主机打扮得更漂亮，更具个性，下面就是笔者对NDS和NDSL的周边的一个大杂烩，由于时间关系，马修仅收录了一些日版周边，先请各位美版欧版周边爱好者见谅啦。（注：以下周边售价折合成人民币的汇率以整理稿件当日的汇率为准，仅作参考。）

文 马修

## 主机保护类

此类周边都是用来包括包夹盒套甚至于主机贴等，目的就是保护主机外表不被磨伤。

### A型便携包

| 厂商 | 三英贸易 |
|---|---|
| 售价 | 1050日元（约合人民币71元） |

NDS首发周边之一，采用立式开口设计，除了存放主机，外边的附层也能装游戏及一些小周边。



### B型便携包

| 厂商 | 三英贸易 |
|---|---|
| 售价 | 1050日元（约合人民币71元） |

NDS首发时三英贸易推出另一款便携包，材质、大小与A型一致，但改为了横式开口设计，盖子上的袋子同样可以装卡带及小周边，售价和A型相同。



### 黑色便携包

| 厂商 | Moritoys |
|---|---|
| 售价 | 945日元（约合人民币64元） |

NDS首发周边之一，外层为尼龙材质，内层为柔软的绒布，内外层间还有3层缓冲垫来保护主机。该便携包售价945日元，折合人民币约64元。



### 硬壳包

| 厂商 | Kemco |
|---|---|
| 售价 | 1260日元（约合人民币85元） |

NDS首发周边之一，硬实的外壳可以有效地保护里面的NDS，有红、蓝两种颜色。



### 运动包

| 厂商 | Keysfactory |
|---|---|
| 售价 | 1580日元（约合人民币107元） |



NDS首发周边之一，外形时尚的NDS运动包带有一个很大的附包，外出时可以把电源一并带上。

### 网眼包

| 厂商 | 三英贸易 |
|---|---|
| 售价 | 1380日元（约合人民币94元） |



NDS首发周边之一，外部采用有效防滑的网眼设计及方便主机拿出放入的双拉链设计，随包附送的小包还可以放进卡带或AC电源等小周边，产品有黑、白两种颜色。

### 防震包

| 厂商 | Agatsuma Toys |
|---|---|
| 售价 | 1344日元（约合人民币91元） |



NDS首发周边之一，防震动方面非常出色，售价1344日元，折合人民币约91元。

### 多功能包

| 厂商 | Hori |
|---|---|
| 售价 | 1344日元（约合人民币91元） |

NDS首发周边之一，包内有多个夹层，主机、电源及触控笔类小周边统统收入其中，有白、黑、蓝三种颜色。



### 《口袋妖怪》主题便携包

| 厂商 | Moritoys |
|---|---|
| 售价 | 1050日元（约合人民币71元） |

NDS发售不久后就推出的《口袋妖怪》主题的便携包，有皮卡丘蓝色款和小火鸡红色款两种。







### 透明皮套

| 厂商 | Miyavix |
|---|---|
| 售价 | 不详 |

半透明软质PVC材质制成的透明



皮套，安装后除了会遮到到电池盖，对卡槽与接口等都没有影响。而下部则有更加符合手握的设计。

### 软皮手袋

| 厂商 | Loas |
|---|---|
| 售价 | 开放式价格 |

时尚化、女性向的漂亮周边，柔软的皮革制成，有黑白两种颜色。



### NDS软包

| 厂商 | Loas |
|---|---|
| 售价 | 开放式价格 |

外观素雅大方的软包，双向拉链设计更方便主机的存取，有黑、白两种颜色。



### 《口袋妖怪》主题手提箱

| 厂商 | Moritoys |
|---|---|
| 售价 | 1995日元（约合人民币136元） |

以《口袋妖怪》2005剧场版为题的塑料材质的手提箱，箱内为



质多分层结构，可以放下NDS主机及AC电源、六张NDS卡及两张GBA卡。该周边售价1995日元，换算成人民币大约是136元。

## 《任天狗》NDS挎包

| 厂商 | 不详 |
|---|---|
| 售价 | 不详 |

《任天狗》主题的挎包周边，包上印有狗狗的可爱标志。



## 《为你而死》主题便携包

| 厂商 | SEGA |
|---|---|
| 售价 | 1200日元(约合人民币82元) |



《为你而死》主题的橙色NDS便携包，正面印有女主角迷人的背影。

## 硅胶套

| 厂商 | Keysfactory |
|---|---|
| 售价 | 1800日元(约合人民币120元) |

可以防止NDS主机表面被划伤的保护周边，玩时不必将硅胶套拆下，安装拆卸也很方便。胶套很薄，有水蓝、雪白和石墨黑三种颜色。



## 可爱手包

| 厂商 | Keysfactory |
|---|---|
| 售价 | 1800日元(约合人民币120元) |

为女性玩友专门设计的手包，星星桃心的可爱图案配上一条银色的细链点缀让包包看起来时尚可爱，有黑、蓝、粉三种颜色可供选择。




## 《口袋妖怪》主题便携包

| 厂商 | Moritoys |
|---|---|
| 售价 | 1050日元(约合人民币71元) |

Moritoys在NDS发售初期便推出的《口袋妖怪》主题的便携包，有蓝、红两个版本，上面分别印有皮卡丘和小火鸡。包内正好可以放进NDS主机，盖子上的小口袋则用来放卡带。



## 《口袋妖怪》硬壳包

| 厂商 | 三英贸易 |
|---|---|
| 售价 | 1400日元(约合人民币95元) |

《口袋妖怪》主题的硬壳包，有绘有卢卡利欧头像的蓝色包、黑色包和绘有皮卡丘头像的红色包，放置主机的同时同样还能放NDS和GBA卡带。




## 哆啦A梦主题包

| 厂商 | Hori |
|---|---|
| 售价 | 420日元(约合人民币29元) |



Hori推出的哆啦A梦主题的NDS包，天蓝色的背景上有着机器猫各种各样的表情。

## 运动包

| 厂商 | Keysfactory |
|---|---|
| 售价 | 1580日元(约合人民币107元) |

外形时尚的布质多功能包，有装游戏和周边的夹层并有防震保护设计，穿上附带的长带也可以挂在肩上。



## 铝质保护壳

| 厂商 | Pdair Workshop |
|---|---|
| 售价 | 3150日元(约合人民币220元) |

铝金属外壳保护周边，令主机看起来有如中世纪骑士一样华贵和潇洒，个性十足。



## 小型携带包（纵型）

| 厂商 | 三英贸易 |
|---|---|
| 售价 | 1050日元(约合人民币71元) |

小型携带包之一，盖子上的拉链小口袋可以放入主机及小周边，穿上



带子同样也可以挂在肩上。

## 小型携带包（横型）

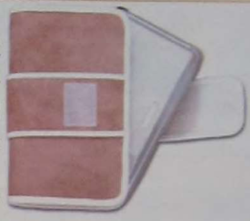
| 厂商 | 三英贸易 |
|---|---|
| 售价 | 1050日元(约合人民币71元) |

三英贸易的推出的另一款小型携带包，和纵型大同小异，只是开口位置不同。



## NDS主机轻便夹

| 厂商 | Loas |
|---|---|
| 售价 | 开放式价格 |



柔软的皮质材料制成的书式轻便夹，非常讨女性玩家的喜欢。



## 简约包

| 厂商 | Loas |
|---|---|
| 售价 | 开放式价格 |



简约别致的包类周边，高缓冲材质可以很好地保护好NDS。

## 简洁型携带包

| 厂商 | Hori |
|---|---|
| 售价 | 819日元(约合人民币56元) |

简洁明朗的携带包，先后推出了



银色、黑色、蓝色、红色和粉色五个版本。

### 牛皮护套

厂商 Gourmandise
售价 3129日元(约合人民币213元)

NDS专用牛皮制皮套，内层有固定设置，可以防止主机掉落；打开后不用拆下护套也能正常玩游戏。





### 牛皮包

厂商 Gourmandise
售价 2940日元(约合人民币200元)

也是Gourmandise推出的“贵族周边”，同样为牛皮制成，外形和普通皮包类似，宽松的主层用来装NDS，夹层则可以放NDS卡、GBA卡。





### 网眼包

厂商 Gourmandise
售价 2940日元(约合人民币200元)







外形和牛皮包一样的网眼包，但外层换成了可以有效防滑的网眼设计。

### 网眼包(纵型)

厂商 Loas
售价 开放式价格

Loas的网眼包，比Gourmandise的网眼包的网格要小，包的整体风格清新大方，有黑、绿、红、蓝四种颜色，并附送擦屏布一张。





### 网眼包(横型)

厂商 Loas
售价 开放式价格

整体风格及颜色都和纵向网眼包一样，不同之处就在于该周边是横开口，并附送一张擦屏布。





### 《欢迎来到动物之森》主题手提包

厂商 三英贸易
售价 1575日元(约合人民币107元)

《欢迎来到动物之森》主题的手提包，可以放进NDS主机、游戏、电源以及其他一些小型周边。手提包上印有《欢迎来到动物之森》的角色图案和LOGO，有蓝色、绿色和棕色三种颜色。



### 《欢迎来到动物之森》主题便携包

厂商 三英贸易
售价 1575日元(约合人民币107元)

《欢迎来到动物之森》主题的便携包，除了放置主机，夹层中也能放进好几张NDS卡和GBA卡。





### 双携带包

厂商 Moritoys
售价 1260日元(约合人民币85元)

实用的便携包，有两个包身，除了放主机，还可以把其他东西都放在附包里。



### 硬质保护盖

厂商 Jupiter
售价 525日元(约合人民币36元)

避免主机正面被划伤的周边，玩家还可以根据自己的喜好给保护盖涂上其他颜色。



### 《口袋妖怪》主题保护盖

厂商 Jupiter
售价 525日元(约合人民币36元)

以《口袋妖怪》为主题的保护盖，有宝石版三神兽、超梦和可爱精灵三种图案版本。





### 《口袋妖怪》主题肩包

厂商 Moritoys
售价 1575日元(约合人民币107元)

有红、蓝、绿三种颜色，并且正面分别有皮卡丘、小火鸡和刚比兽的图案，肩包表面为尼龙材质，内层为绒布，并有三层的缓冲垫来保护主机。包正前方的附包更可以放进一些较大的周边。



### 《口袋妖怪》主题手提包

厂商 Moritoys
售价 1995日元(约合人民币136元)

《口袋妖怪》主题的手提包，包分三层及多个夹层，除了主机还可以装下不少周边和卡带。



### NDS保护装甲

厂商 Keysfactory
售价 980日元(约合人民币67元)

风格硬派夸张的保护周边，有黑和白两种主色调版本。



### 金属收藏箱

厂商 Kemco
售价 3150日元(约合人民币214元)

铝质的主机周边收藏箱，可以放NDS主机和一台GBA SP，还有专门的地方来放AC电源、触控笔等的周边，甚至还能放说明书和NDS卡带的原装卡盒。





## 塑料保管箱

厂商 三英贸易
售价 2000日元(约合人民币136元)



公文包外形的塑料采制保管箱，箱内被分为多个区域，主机、游戏卡带、触控笔等都有其专门的位置，更加方便于玩家的使用保管。

## 《马里奥赛车》主题主机贴

厂商 AM3
售价 500日元(约合人民币40元)



以《马里奥赛车》主题的美化主机并防主机刮伤的主机贴，用静电原理将贴纸牢牢贴在主机上面，即使以后取下也不会在主机上留下残胶。

## 《欢迎来到动物之森》主题主机贴

厂商 AM3
售价 500日元(约合人民币40元)



作用、原理、售价均和《马里奥赛车》主题主机贴一致，只是主题换成了《欢迎来到动物之森》。

## 《任天狗》主题主机贴

厂商 AM3
售价 500日元(约合人民币40元)



主题是大红大紫的《任天狗》的主机贴。



## 《圣剑传说》主题主机贴

厂商 Square Enix
售价 —



《圣剑传说》特典之一，5个角色图案的屏幕保护贴。

# NDSL 专用包

## 时尚肩包

厂商 Moritoys
售价 1260日元(约合人民币85元)

Moritoys为NDSL推出的时尚肩包，可以装下NDSL、周边及游戏卡带，外层采用尼龙材质，内层为柔软布质并有缓冲防震设计。



## 便携包

厂商 Moritoys
售价 840日元(约合人民币57元)

同样由Moritoys推出的NDSL用便携包，尼龙质的外表让便携包看起来很简洁，内层同样为柔软材质并有缓冲防震设计，盖子上的小口袋可以用来装卡带及小周边。



## 时尚皮套

厂商 Keysfactory
售价 1800日元(约合人民币120元)

风格时尚简约的NDSL皮套，外层采用了合成皮革，内侧采用类似屏幕清洁布的材质，该皮套还具有可收缩卷轴式设计，空包时可以收缩到完整体积的一半，当插入NDSL后会自动伸展至NDSL的尺寸。





## 多功能包

厂商 GameTech
售价 945日元(约合人民币70元)



整体设计上显得中庸朴实的多功能包，有黑、白、灰、橙四种颜色，内层设计紧凑，可以成180度张开，并有加厚防震防尘的设计。

## 彩色包

厂商 Hori
售价 819日元(约合人民币50元)

配合NDSL清爽色系的小包，共有5种色彩可供玩家挑选，内层为防磨损清洁材质，还有能放置两块NDS卡的小口袋及主机固定带。



## 小型携带包

厂商 三英贸易
售价 840日元(约合人民币58元)

NDSL专用的小型运动包，外观承接NDS用包的小巧和简约风格，共有粉、蓝、黑三种颜色。



# 卡带盒类

买NDS游戏时带的卡盒太大，外出携带不方便，于是我们就需要一种专门来放NDS卡的卡盒周边，这种周边大多体积小巧，携带方便。不过小也有小的坏处，大家一定注意，否则乱丢乱放很容易找不到的。

## 密集装型卡盒

厂商 三Keysfactory
售价 450日元(约合人民币31元)



两枚装立式NDS卡盒，不仅看起来精致漂亮，还有防静电保护设计，有黑、白两种颜色可选。



## 口袋妖怪卡盒套装

**厂商** Moritoys
**售价** 420日元(约合人民币29元)

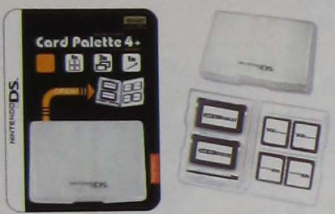


NDS发售初期周边之一，每套有蓝、绿、黄种颜色，分别对应皮卡丘、刚比兽和小火鸡的图案。

## 混合装卡带盒

**厂商** Keysfactory
**售价** 680日元(约合人民币46元)

NDS发售初期周边之一，关闭后外形有些像NDS主机，可以装四张NDS卡和两张GBA卡。



## 卡盒普通型套装

**厂商** Hori
**售价** 315日元(约合人民币21元)

Hori推出的NDS卡盒套装，每套有蓝、黄、红三色的小卡盒各一个，内层的软垫以及便于取卡的凹槽都体现出了该周边细节上的功夫。



## 立式卡盒套装

**厂商** Hori
**售价** 315日元(约合人民币21元)

Hori推出的立式卡盒套装，每套同样有蓝、黄、红三色的小卡盒各一个。



## 铝制卡盒

**厂商** Loas
**售价** 525日元(约合人民币36元)

给人以与众不同的感觉铝质卡盒，盒子里可装下四张NDS卡和两张GBA卡。

## 集中型卡盒

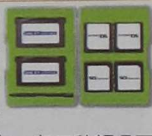
**厂商** Goichi
**售价** 504日元(约合人民币34元)

同样可以装下四张NDS卡和两张GBA卡的多卡装NDS卡盒，但由于盒内设计得集中，因此外形上该款卡盒比其他同容量卡盒要小，有白、蓝、黄三种颜色可以选择。



## 《任天狗》卡盒

**厂商** Keysfactory
**售价** 780日元(约合人民币53元)



任天狗主题的多卡装卡盒，外表大小和混合装卡带盒一样，但卡盒正面有可爱的狗狗标志，有三种颜色可选。



## CD盒型卡盒

**厂商** Hori
**售价** 368日元(约合人民币25元)



NDS多卡装卡盒，CD盒一样扁平的外形非常便于放置，除了能放四张NDS卡，还能将触控笔也装进去。

## 六卡装专用卡盒

**厂商** Moritoys
**售价** 420日元(约合人民币29元)

能装六张NDS卡的大卡盒，黑色的底色加上透明保护壳，感觉就像是老版的烟盒。



## 《口袋妖怪》主题卡盒

**厂商** Moritoys
**售价** 525日元(约合人民币36元)

《口袋妖怪》主题的多卡装卡盒，《口袋妖怪》主题的多卡装卡盒上有可爱的口袋妖怪，可以装下三张NDS卡、一张GBA卡和一支触控笔。



## 双卡盒

**厂商** 荣梦
**售价** 714日元(约合人民币49元)

上下部分各可以装三张NDS卡和三长GBA卡再加上一支触控笔的对折式卡盒。



## 任天堂游戏主题铝制卡盒

**厂商** Jupiter
**售价** 525日元(约合人民币36元)



主题分别是《瓦里奥制造 摸摸乐》、《触摸卡比》和《任天狗》三款铝制NDS卡盒。卡盒可装两张NDS卡和一支触控笔。



## 保护盖卡盒一体周边

**厂商** Hori
**售价** 819日元(约合人民币57元)



## 迷你NDS型卡带盒

**厂商** Tenyo
**售价** 819日元(约合人民币57元)

2005年末推出的有趣卡盒，外形就是缩小的NDS模型，还有银、蓝、粉三种颜色，卡盒可以放置两张NDS卡。





## 哆啦A梦主题卡盒套装

**厂商** SEGA
**售价** —

和哆啦A梦主题包同时推出的卡盒套装，每套有三个不同颜色和图案的NDS卡盒。





使用方便，还很漂亮。

# 屏幕保护类



厂商 Moritoys
售价 840日元(约合人民币57元)

Moritoys推出的随同NDS首发推出的保护贴膜之一。售价840日元，折合人民币约57元。



厂商 Hori
售价 714日元(约合人民币48元)

Hori推出的随同NDS首发推出的保护贴膜之一。



厂商 Keysfactory
售价 650日元(约合人民币44元)

Keysfactory发售的NDS首发贴膜之一。



厂商 Jupiter
售价 525日元(约合人民币36元)

Jupiter发售的NDS首发贴膜之一，附带一个屏幕擦。



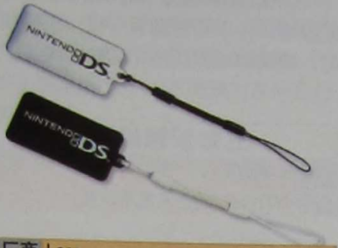
厂商 Jupiter
售价 420日元(约合人民币29元)

2005年4月Jupiter发售的口袋妖怪图案的屏幕擦套装，每套两块装，有三个版本。



厂商 Jupiter
售价 420日元(约合人民币29元)

2005年4月下旬Jupiter发售的《任天狗》主题屏幕擦，每套有两块屏幕擦，也有三个版本。



厂商 Loas
售价 开放式价格

2005年5月Loas发售的两款屏幕擦，有黑白两款。



厂商 Loas
售价 开放式价格

2005年6月Loas发售的贴膜。



厂商 Moritoys
售价 630日元(约合人民币42元)

2005年7月Moritoys发售的第二款贴膜。



厂商 Jupiter
售价 630日元(约合人民币42元)

2005年7月Jupiter发售的附带皮卡丘图案屏幕擦的贴膜。



厂商 Moritoys
售价 840日元(约合人民币57元)

2005年12月Moritoys发售的第三款贴膜，附带一个屏幕擦。



厂商 Keysfactory
售价 650日元(约合人民币44元)

随同NDSL首发的NDSL专用保护贴膜。



厂商 Moritoys
售价 840日元(约合人民币57元)

Moritoys在2006年3月上旬发售的NDSL专用屏幕保护贴，附带一个屏幕擦。



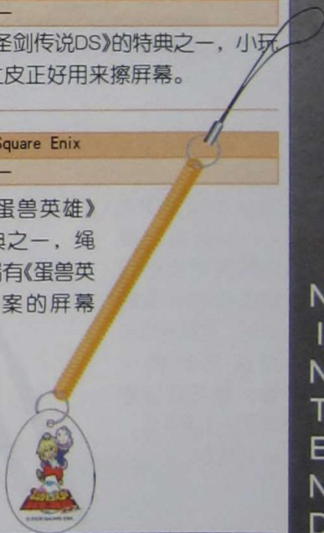
厂商 Moritoys
售价 630日元(约合人民币42元)

Moritoys在2006年3月上旬发售的另一款NDSL专用屏幕保护贴。



厂商 Square Enix
售价 —

《圣剑传说DS》的特典之一，小玩偶的肚皮正好用来擦屏幕。



厂商 Square Enix
售价 —

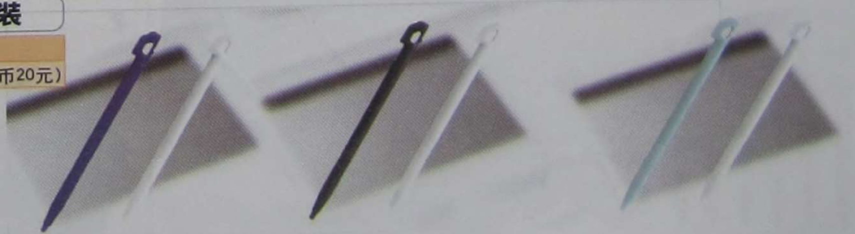
《蛋兽英雄》的特典之一，绳的末端有《蛋兽英雄》图案的屏幕擦。

# 触控笔类

## 彩色触控笔套装

厂商 GameTech
售价 315日元(约合人民币20元)

NDSL触控笔套装，内有彩色笔和纯白色笔各一支，彩色笔有黑、浅蓝和深蓝三种颜色。



## 彩色触控笔

厂商 GameTech
售价 315日元(约合人民币25元)

有黑、浅蓝、深蓝、粉和白5种颜色。比NDSL标准笔大出许多，携带时可以通过挂机绳穿孔固定在主机上。将外笔旋转开后，还能将NDSL的小笔放在里面。



## 触控笔笔架

厂商 Goichi
售价 315日元(约合人民币21元)

将触控笔像笔芯一样装入其中以增加手感的有趣周边。



和真实铅笔大小一样的触控笔，共有6种颜色可以选择。

## 《任天狗》主题触控笔

厂商 三英贸易
售价 368日元(约合人民币26元)

以《任天狗》为主题的真实笔大小的触控笔。



## 可拉长型触控笔套装A

厂商 Hori
售价 420日元(约合人民币29元)

从长度上解决触控笔手感问题的可拉长型触控笔，材质与NDS原装笔材质一致，最多可以使笔长出3厘米多，每套两支。



## 可拉长型触控笔套装B

厂商 Moritoys
售价 735日元(约合人民币25元)

该种笔每套两支，套装中的可拉长型触控笔最长可伸至10.5厘米，伸长部分采用金属制成以增强笔的强度，其他部位材质都和NDS自带笔相同。





## 彩色动力触控笔

厂商 三英贸易
售价 294日元(约合人民币20元)



## 《欢迎来到动物之森》主题触控笔

厂商 三英贸易
售价 336日元(约合人民币23元)

以《欢迎来到动物之森》为主题的触控笔，大小和普通笔一样，手感很好，有两种不同颜色和图案的版本。



## 五彩梦触控笔

厂商 Keysfactory
售价 500日元(约合人民币34元)

主题为“纯洁”的加大触控笔，长11.5厘米，手感与普通笔几乎没有差别，有5种清爽温馨的色调款式。





## 加大型触控笔

厂商 Hori
售价 420日元(约合人民币50元)

比NDS自带笔大出许多的触控笔，不用时，可以将笔通过挂机绳穿孔固定在主机上。





## 《蛋兽英雄》手指笔

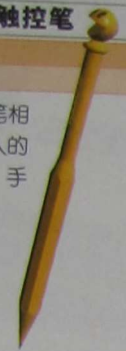
厂商 Square Enix
售价 —

风格龌龊的《蛋兽英雄》的首次古怪特典，可以当作触控笔来使用。



### 《一笔吃豆》触控笔

厂商 Namco
售价 —



外形大小都和铅笔相似，笔末端有个吃豆人的《一笔吃豆》首发特典，手感非常好。

### 《逆转裁判》特典笔

厂商 Capcom
售价 —

《逆转裁判 新生的逆转》的限定版特典中所带的特殊触控笔，笔头是成步堂大喊“异议”时标志性的手势，笔尖当然就是成步堂那指破阴谋与丑恶的指尖了。



### 《任天狗》钥匙链

厂商 任天堂/Yujin
售价 不详

《任天狗》周边产品之一，全套有六条小狗并配有一个微型的NDS模型。



## 其他

### 屏幕清洁套装

厂商 Hori
售价 不详



可以用于掌机、手机、PDA等各种屏幕的清洁。套装包括屏幕清洁液、边缝清洁液、擦屏布、边角擦拭布、毛刷，棉签等工具，可以给自己的爱机的屏幕从大面到边缝都进行一次彻底的清洁。









### 《为你而死》主题毛巾

厂商 三英贸易
售价 不详

印有比基尼女郎和兔子团的棉质运动毛巾。




### 《为你而死》变色杯

厂商 三英贸易
售价 不详

加热后(倒进热水后)，杯子上图案会变成红色的变色杯。



### 《为你而死》手表

厂商 SEGA
售价 不详

带有《为你而死》喧哗风格图案的橙色手表。



### 《逆转裁判》特典主机链

厂商 Capcom
售价 —

来自于《逆转裁判 新生的逆转》的限定版特典中的主机链。



### NDS防尘套装A

厂商 Hori
售价 525日元(约合人民币40元)

可以将电源、耳机、麦克风、触控笔、NDS卡槽、GBA卡槽等插口统统堵上的防尘套装。



### 振动卡

厂商 Nintendo
售价 1200日元(约合人民币82元)

GBA卡大小的振动卡，插在NDS的GBA插槽上，增加游戏时的投入度的周边。



### NDS防尘套装B

厂商 Hori
售价 368日元(约合人民币25元)

比套装A更加严密的NDS防尘套装，除了以上周边的各个插孔，连NDS主机背后的5个螺钉孔也给堵上了。



### 座式充电器

厂商 Keysfactory
售价 2580日元(约合人民币175元)

“Charge系列”供电周边之一，晚上充电时，淡蓝色的光无疑还会起到小小的装饰作用。





### Charge Boy DS

厂商 Keysfactory
售价 2580日元(约合人民币175元)

“Charge系列”的电池盒充电器，外表很像NDS，用三节碱性电池充电100分钟的话，可供NDS连续玩上4个小时。

### NDS、GBA用电视接收器

厂商 Agatsuma Toys
售价 9240日元(约合人民币628元)

新发布的对应NDS及GBA系主机的电视接收器，带有天线，可接收地面模拟信号，但无法接收数字信号及卫星放送信号，从体积上看绝对是针对NDS制作的。



NDS菜鸟学堂




文 江西恐龙

# NDS菜鸟学堂

时间犹如一缕清风从身边划过，在回忆的长河里，每一台游戏主机诞生的那一刻都是那么值得回味。2004年的冬季，一台名为NDS的小家伙降临到这个世界，为美丽的世界增添了一笔色彩，并带给了我们无数欢乐……

屈指一算，NDS已经发售有1年有余了。自从老任的这台怪兽主机发售以来，游戏界发生了太多太多令人感慨的事情。小成本制作即可轻松大赚的神话在NDS身上再现！到现今为止，NDS上面已经出现了数个百万大作，而且令人欣慰的是几乎个个都是精品。制作成本低廉但却游戏性十足，这正是一个优秀的掌机游戏所特有的特征。双屏、麦克风、触摸屏，这一切无不宣示了任天堂掌机的独有魅力。世界一流的硬件商、软件商，将带你进入一个美妙的游戏王国！

在这一年多时间里，有些铁杆玩家甚至在炒作最高价的时候毫不犹豫地购入心仪的NDS，也有些玩家保持冷静，经过慎重考虑后在NDS的成熟期购入，当然也有不少玩家仍在观望当中。1年后的今日，NDS的缩小版NDSL也已经上市了，随着全球NDS出货量的不断增加，全世界玩家已经戏厂商都在关注这台潜力无限的掌机，这台游戏机的魅力究竟有多大？软件支持率高不高？现在购买的话值得吗？欢迎大家来菜鸟学堂里坐一坐，笔者将给大家分步骤做一些基础知识的介绍，希望通过这篇文章的引荐可以让多的朋友加入到NDS这个大家庭中来，让我们一同来享受双屏、触摸的趣！

## 问：请问NDS是什么？

答：NDS是任天堂于2004年末最新推出的双屏手掌游戏机，拥有双屏幕、触摸屏、麦克风等特色机能，关于NDS的详细介绍前面已经有了，这里就不再赘述了。




## 问：NDS可以用来听歌和看电影吗？

答：NDS以及NDSL都没有附带听歌、看电影的功能。但玩家可以自行购买官方的外置影音设备“播放君”（PLAYYAN）以达到上述目的。播放君的大小比普通的GBA卡长1厘米左右，和SUPERCARD-SD版烧录卡的大小相当，售价大约为人民币480元。播放君内置SD卡插槽，MP3拷入SD卡之后便可以直接听，而电影则需要用官方软件转换。




或者大家不妨试试非官方的方法，那就是下载MoonShell这个软件，它同样支持直接播放MP3格式的音乐文件，电影则和播放君一样也需要转换。MoonShell的电影专用格式后缀名为“.DPG”。由于容量的缘故，目前这个软件只适用于外插闪存卡的烧录卡，例如SUPERCARD-SD或者M3。目前SC和M3对MoonShell的支持率都相当不错，电影、歌曲的播放效果直逼播放君，由于硬件解码的效果和软件解码不同，因此在播放MP3的音质方面，MoonShell距离播放君还是有一定差距。毕竟一个是免费，一个是480元。

## 问：现在能在电脑上玩到NDS模拟器吗？

答：目前在PC上有Hyper DS、Dualis、iDeaS、DSEmu等数款NDS模拟器，对NDS游戏的模拟效果都不尽人意。要像GBA模拟器那般完美还需要很长的发展时间。

## 问：不同国家范围内发售的NDS能通用所有软件吗？

答：除了中国大陆发售的iDS，其余国家以及地区发售的不同版本主机、软件之间可以完全通用。iDS的游戏卡带由于采用了特殊加密设计，只能运行于iDS上。在iDS之外的所有版本DS上都不可以运行，开机后将出现“ONLY FOR iQue DS”的警告字样。而iDS则完全兼容所有的NDS软件。目前NDS游戏大约有300多款，iDS游戏有3款。



## 问：iDS是啥掌机？




答：iDS是玩家群中比较通俗的一种简称。它的正式官方叫法是“iQue DS”，实际上就是NDS的大陆行货。iDS的“i”是iQue的简称，而iQue是全球三维动画及数码电子先驱——美国华裔科学界及管理界杰出代表颜维群博士（Dr.Wei Yen）和全球电子游戏产业先驱——日本任天堂株式会社于2002年以美日对等方式投入包括资金、技术、专利和软件版权等各类资产而成立的电子游戏及智能公司，或许大家听到“神游”会对这个公司更加熟悉一点。神游公司自2002年至今已经在中国大陆发行神游机，小神游GBA、神游DS等多款游戏主机，并且神游还针对国人推出了多款汉化游戏作品，例如知名的《纸片马里奥》、《赛尔达传说 时之笛》、《马里奥卡丁赛车》等等。

iDS是神游于7月23日在国内推出的行货简称，iDS具备全中文操作菜单，随iDS首发的游戏为《直感一笔》。目前《摸摸瓦力欧制造》、《摸摸耀西 云中漫步》均已推出全中文版行货游戏。神游预计今后将推出《超级马里奥64DS》、《大合奏》、《任天狗》等多款DS中文游戏。并且有消息显示神游DSL也将于近期推出。

## 问：现在NDS玩烧录游戏成熟吗？

答：基本上可以说是很成熟了。现在市面上五花八门的烧录卡竞争激烈，其原理也都是利用一张GBA形状的卡带插在NDS上强制运行NDS游戏。目前有300多款NDS游戏可以在各个品牌的烧录卡上正常运行，现在市场上尚未出现NDS卡带形状的烧录卡。



## 问：现在NDS有盗版游戏吗？

答：市面上确实有NDS盗版游戏出现，由于NDS在2005年中旬被破解，使得盗版成为可能。不过目前所有的NDS盗版游戏都是GBA卡形状，随卡配有做工简陋的包装盒。并且如果要想玩到这些游戏，必须给主机刷机或者配备引导卡。实际上这些盗版游戏的原理正是“一次性烧录卡”，地下工厂利用现有的ROM资源将游戏烧录进卡内并推向市场，目前还没有出现NDS卡带大小的盗版游戏。

## 问：能大致地介绍一下现有的NDS烧录卡吗？

答：NDS的首款烧录卡为NEOFLASH，不过市面上已经几乎看不到了。目前大家最常看到的烧录卡有SUPERCARD-SD版、G6、M3、GBA LINK2、EZ FLASH、EFA Linker、EWIN FLASH、魔卡等不同品牌的烧录卡。

其中GBA LINK2、EZ FLASH、EFA Linker、魔卡等烧录卡都可以算是纯粹意义上的GBA烧录卡，厂商更新软件之后让其可以运行NDS游戏，就现在对游戏的支持率而言，GBA LINK2是所有GBA式烧录卡中最强的。如果你已经拥有了EZ FLASH传统GBA烧录卡，你可以去下载最新官方软件来烧录NDS游戏。如果你从未购买过这一类烧录卡，现在想购买一套称心如意的NDS烧录卡，笔者不推荐购买EZ FLASH等传统GBA式烧录卡（因为它马上要出EZ4了）。下面笔者着重针对SUPERCARD-SD版、G6、M3、GBA LINK2做一个简单介绍。

**SUPERCARD-SD版**：这款SD版烧录卡的前身为同门师兄CF版，SC-CF最早其实也是作为GBA烧录卡出现的，它最初的卖点是“可以直插SD卡”、“播放电影文件”、“玩GBA游戏时支持金手指”。由于低廉的价格以及成熟的软件支持，因此SC-CF在小部分玩家群内很受欢迎。

当NDS游戏被一一破解之后，SC小组模仿任天堂官方推出的PLAY YAN的外形设计，推出了一款支持SD卡的烧录卡，也就是SC-SD。和SC-CF相比，SC-SD的外形更加美观，所支持的SD卡也远比CF卡流行，由于外形美观的原因，因此SC-SD逐渐在玩家群中取代了SC-CF的地位。目前SC-SD对NDS游戏的支持率达到了95%以上，SC-SD在玩GBA游戏时需要将SD卡里选中的游戏内容全部载入到SC-SD的内存当中，速度大约是8M/秒。也就是说要想玩64M的游戏需要8秒等待时间，要想玩128M的游戏需要16秒等待时间。

而在处理NDS游戏时，SC-SD巧妙地采用一种分段读取的技术，简单的说来就是SC-SD内核会自动将游戏的内容分段传输到SC-SD的内存当中。这样做的好处是在游戏的一开始读取时间大大缩短，例如在玩512M的《应援团》时，只需要1秒的等待时间就可以进入游戏，不过换来的则是在游戏当中的等待时间，在游戏中切换界面或者歌曲时会出现1～2秒左右的黑屏。不过对于没有玩过正版的人而言，他们会误以为这是游戏正常的设计，而完全忽略这1秒黑屏幕带来的不爽。当然，大家也可以在转换游戏时选择传统的烧录方式，也就是说512M的游戏需要64秒载入时间，而这样一来，在游戏中则和正版表现无异了，再也没有黑屏画面出现。

大部分玩家也许都会采用分段读取的方式玩烧录游戏，因为游戏中的1秒停顿实在是可以忽略不计。不过部分游戏是例外，例如《欢迎来到动物之森》，游戏中进出门都要等待数秒钟，针对这种游戏，还是选择传统的载入方式比较好。

SC-SD的售价为240元～260元左右，玩家在购买了SC-SD之后，还需要购买一张SD卡。（如果家里已经有SD卡了就可以直接玩了）目前1G行货SD卡的价格在280元～300元左右，512M行货SD卡的价格在200元不到。这里的1G以及512M为电脑容量，如果换算成NDS游戏的容量，则为8G、4G。有关SC系列烧录卡更多的资讯请前往——www.supercard.cn

**G6，M3**：两款烧录卡都是GBALPHA公司推出的产品。G6的外形和GBA卡一样，采用银白色外壳。G6采用闪存芯片，其烧录方式实际上等于是“往U盘里传输资料”。这种烧录卡最大的优点就是容量大，并且烧录时间超快。G6不仅支持全屏播放NDS电影，并且还支持触摸屏操作。G6在玩NDS游戏、GBA游戏时有点类似SC-SD。在玩NDS游戏时也是采用分段读取技术，而在玩GBA游戏时也同样要经过漫长的载入时间。G6的缺点也很明显，那就是价格昂贵，G6在推出市场时分别有1G、2G、4G三种容量可选（换算成电脑容量为128M、256M、512M）。三种规格售价分别为1050元、1200元、1400元。要知道，这里的4G实际上等于PC上的512M。而SC-SD购买一张价值300元的SD卡即可轻易达到8G。因此，G6的致命伤在于价格。

M3同属GBALPHA门下，相对G6而言，M3的优点也就显而易见了。M3的原名正是“Movie Player 3”，它最引以自豪的地方正是电影功能。M3采用内置SD卡插槽的设计，玩家在购买了M3与SD卡之后便可以在NDS上玩到GBA、NDS游戏，并且可以出色的观看NDS全屏电影。

相对SC-SD而言，M3的缺点则为售价偏贵，目前公开售价在480元左右。体积过于庞大也是M3的缺点之一，它足足要比SC-SD还要多出1厘米左右。由于NDS的破解加速了一些民间DIY程序的诞生，MoonShell正是在这样的环境下诞生的，而MoonShell的电影播放效果并不会比M3差很多。因此很多玩家都觉得售价接近SC-SD两倍的M3并不值得购买。况且M3还比SC-SD多出1厘米！

针对这样的一个尴尬局面，GBALPHA公司急忙推出M3的后续产品：M3 perfect版。既然是号称perfect版，也就是说缩小了外形，M3 perfect版比SC-SD短了约1毫米，但是高达480元的售价仍旧让许多玩家望而生畏。也许是GBALPHA公司的计划有些混乱的缘故，在M3 perfect版推出仅仅1个月左右的时候，GBALPHA公司紧接着推出M3 mini perfect版。售价依旧为480元，但是外形则缩小到了比普通GBA卡多数毫米的程度，M3 mini perfect版采用MINI SD卡作为游戏载体。目前MINI SD卡大为流行，同等容量价的SD卡格也仅比普通SD卡贵了数十元而已。因此支持MINI SD卡的设计是

非常值得称赞的。(只可怜那M3 perfect版推出不到1个月就要面临夭折的结局了)有关G6以及M3更多的资讯请前往——www.gbalpha.com

**GBA LINK2**：LINK系列烧录卡可以说是烧录界的一个奇迹。早在GBA年代，制造GBA LINK的E-DIY小组便是以"将D卡修改成烧录卡"这项技术出家的。之后他们推出了LINK一系列烧录卡，由于软件更新速度快，支持率完美，GBA LINK一度在玩家群中获得了极高的威望。很多EZ FLASH的忠实用户在尝试过GBA LINK之后，也转到LINK阵营。

E-DIY小组推出的最新一代产品为GBA LINK2 512M ZIP，售价为666元。LINK2的最大容量尽管只有512M，但由于支持压缩功能，因此也可以说能装下约1G容量的游戏。例如512M的《恶魔城 苍月的十字架》在压缩之后将变为225M，这样大大地节约了空间。不过压缩的代价就是在进入游戏前需要一个解压时间，那种感觉和SC-SD的载入时间很相像。例如压缩为225M的《恶魔城 苍月的十字架》在解压上面需要花大约十多秒钟，压缩游戏在解压完毕之后直接进入游戏，在游戏中不再需要任何读取时间，和正版卡无异。如果玩家不选择压缩烧录游戏，那么这样的游戏在运行时就和正版游戏没有任何差别——进入游戏只需要瞬间时间，并且在游戏中没有任何读取时间，有就是说LINK2运行NDS游戏时，和我们熟悉的GBA年代运行GBA烧录游戏是一样的，没有任何载入时间、读取停顿的概念。从运行方式上而言可以说GBA LINK2是最接近正版游戏的烧录卡。这一点是SC或者G6、M3都无法做到的。相对SC-SD、M3而言，GBA LINK2的缺点是容量小，并且它在烧录游戏时需要等待相当长的时间。有关LINK系列烧录卡更多的资讯请前往——www.gbalink.net

自从NDSL推出之后，烧录卡的体积越来越受到玩家的重视，类似M3那种庞大体积的烧录卡已经完全不能激发玩家购买的欲望。大家都在期待NDS卡带大小的烧录卡面世。由于技术力的缘故，目前此类烧录卡被研制并实现量产的可能性很小。再者GBA卡带大小的烧录卡已经非常成熟，相信没有哪家烧录厂商愿意花大力气去研制NDS卡带大小的烧录卡。

从现在的烧录卡研发局势看来，似乎很多厂商都不打算直接制造NDSL防尘盖大小的烧录卡，笔者估计一个原因是技术力达不到，毕竟NDSL防尘盖的体积非常有限。另一个原因是这样的烧录卡一旦面世将失去绝大部分的NDS用户群。由此可见GBA卡带的标准外形成为下一代烧录卡短期内的追捧目标。目前GBA LINK2可以说已经达到了这个目标，它需要提升的是容量，以及尽可能地压低价格。如果GBA LINK2推出1G大小的烧录卡，价格在一个相对合理的水平线下，相信LINK2的火爆不是问题。

其他品牌的烧录卡有什么新动作呢？G6？没




动静。M3？M3 mini perfect版已经出了，[...]计再也没有更新的产品面世了。笔者目前只[...]EZ4将于近期发售GBA卡大小的烧录卡，支[...]MINI SD卡。体积、载体形式可以说非常可[...]只是EZ1-3代对NDS游戏的支持率都不是很[...]不知道跳票时间长达2年的EZ4代产品会不会[...]为下一代烧录界的黑马呢？EZ4的新闻一出，马上有传闻说SC-SD也将推出SC-SD mini版，据传闻说大小将和GBA一样，且支持mini SD卡。换句话说，外形和EZ4几乎一样，两者之间的[...]就是软件与价格了。

不过烧录卡如何发展，玩家只要能以低廉的价格购买到心仪的烧录卡，这才是我们最关心的事。

## 问：NDS以及NDSL如今在国内市场的行情是怎样的呢？

答：自2004年11月21日NDS正式于美国上市以来，NDS就开始了它那曲折的销售旅途。在2004年11月22日，NDS便已经出现在深圳等沿海城市的游戏店柜台上。当日一台美版NDS主机外加一款《银河战士》试玩版、《超级马里奥64DS》的价格便高达2500元。尽管这个价格比正常价格超出太多，但也无法阻挡一些狂热玩家的高涨热情。当日少量到货的几台现机均销售一清。随着货源的不断补充，NDS的售价也慢慢跌了下来。12月2日，NDS于日本正式上市，而此时国内的NDS则卖到了2000元以下。

纵观NDS在国内全年的销售情况，NDS的销售曲线呈现出平稳的一面。相对而言NDS仅仅是前期受到了水货炒作的影响，大部分时间内的销售状况还是能令人满意的。在2005年的大部分时间里，NDS的单机价格都一度在1000~1200元之间徘徊，降价的幅度非常缓慢，至今NDS的价格都在1040元，这充分说明了这款主机受欢迎的程度。如今NDSL发售之后也走着NDS的老路，初期售价虽然很贵，但只要跌到正常线之下，相信也可以维持一年左右的平稳销售局势。

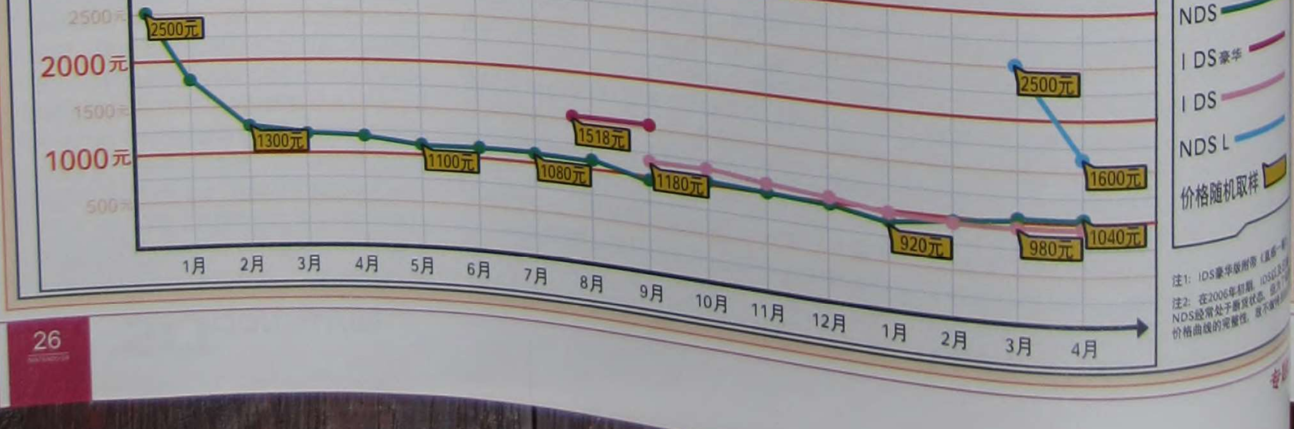
到2006年4月左右，目前已经很难在市面上看到日版NDS主机了，奇怪的是神游iDS以及前段时间流行一时的美版翻新NDS也很难看到。也许生产线都转移到NDSL了。目前惟一可以入手NDS的只有美版全新NDS主机，价格在1040元左右。

NDSL方面，日本公开发售之后，国内一度被炒到2500元的天价，但价格很快由于NDSL在日本补充货源而降了下来。目前（4月中旬）NDSL在国内的价格为1600元左右，白色NDSL比冰蓝色NDSL、深蓝色NDSL都更畅销，价格稍贵50~80元左右。现在购买NDS不是件明智的事情，因



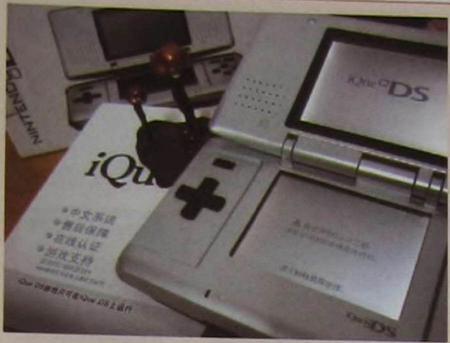

为NDSL的正常价格仅仅比NDS贵了人民币[...]元左右。以NDSL出色的造型设计、完美的[...]表现力。你很难找出一个购买NDS的理由[...]

不过就目前而言，NDSL的价格仍旧比[...]价格贵了300~400元左右，因此大家有必要[...]地等待，况且神游iDSL也即将面市，在平稳[...]入手NDSL才是划算的事情。笔者保守估计[...]要降到1200元，仍需要2个月以上的时间。



### 问：iDS可以玩烧录游戏吗？

答：当NDS被破解之后，任天堂于2005年4~5月前后修改了最新NDS的内核，使得最新出厂的NDS都不可以直接玩烧录游戏，而iDS正属于后批产品。如果要让iDS玩到烧录游戏可以有2种方式，一种是购买PASSME2设备，以引导的方式玩烧录游戏。另一种是利用PASS ME 2设备将iDS刷机，刷机之后的iDS将失去中文菜单变成一台彻底的NDS，并且不可以刷回中文菜单状态。刷完之后的iDS可以免引导玩烧录游戏，但无法读取iDS正版游戏。



### 问：据说NDS刷机后不能够正常进行Wi-Fi游戏？

答：刷机软件FLASH ME的早期版本不支持Wi-Fi游戏，一旦运行支持Wi-Fi的游戏，将破坏主机的BIOS并导致开机黑屏，不过这类主机可以通过刷最新版的FLASHME救回。目前FLASH ME最新几版的刷机程序对Wi-Fi游戏的支持率为100%。

### 问：NDS能否通过烧录的方式运行iDS中文游戏？

答：目前《摸摸瓦力欧制造》、《任天狗》试玩版等中文游戏均可以利用烧录卡在NDS以及NDSL上正常运行，这几款中文游戏的字库实际上在游戏ROM中，而非保存在iDS的新增BIOS里。所以只要iDS中文游戏被DUMP，便可以在NDS及NDSL上正常运行。

### 问：NDS能否通过刷机，让系统菜单变成中文？

答：iDS行货主机新增了部分BIOS空间，以储存中文菜单所需要的信息。因此NDS无法通过刷机来达到“菜单中文化”的目的。

### 问：购买NDS以及NDSL时需要注意哪些事情？

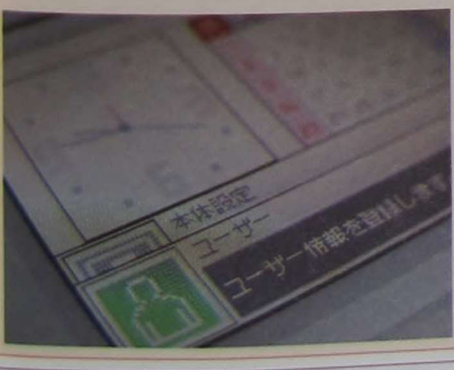
答：在购机时，要注意以下事项：

**1.屏幕是否有坏点、亮点、暗点。**

坏点也就是颜色显示错误的点，在蓝色画面时它也许显示红色，在绿色画面时也许他显示黄色；亮点也就是一直显示高亮色的点，亮点的特征是在颜色偏亮的背景画面中也许不显示出来，那个点还一直保持正常，而一旦遇到暗色背景，亮点则突然发出耀眼光芒；暗点和亮点恰恰相反，在暗色背景时它显示正常，而在亮色背景时则显示出暗黑的一点。当然也有些极端的例子，有些亮点和暗点永远都能观察出来，只是这样的情况少见一些。

NDS和NDSL在第一次开机之后，会出现一系列设置画面，也就是俗称的“第一次开机画面”。这系列画面在设置完毕之后将不再出现，因此很多玩家以及商家都以这个特征作为“全新机器”的鉴别证据。其实拆卸电池之后再开机，NDS和NDSL都会回到重设置的画面中。因为NDS和NDSL的主板上都没有设置记忆电池，所有数据都是依靠主电池而储存的。这也就证明了一个事实：只要拆卸电池盖时保证螺丝不留下划痕（实际上很容易做到），那么所谓的“第一次开机画面”想出现多少次就出现多少次。由于“第一次开机画面”的系列画面都基本上以亮色显示，因此很难在这个状态下检查出所有瑕疵点。

话说回来，现在也没多少商家会去搞这个小把戏，因为在意“第一次开机画面”的人也不见




得有很多。大家在意的倒是坏点、亮点、暗点，如果不进入游戏画面，如何能完整的测试这些点呢？再者，现在机器的购买量大大增加，你试机，我试机，他也试机。所以说，大家在买机器时，应该找机会进入游戏画面去，而不是要求出现“第一次开机画面”。

当设置全部完成之后，主机会显示关机提示，这个时候重开机就可以正常运行游戏了，此时可以要求店员拿一盘NDS游戏来测试。尽量是画面昏暗、没有卡通风味的游戏，例如《沥青赛车》、



《极品飞车 地下狂飙》等等，这些游戏的运行画面偏暗，可以让你轻易地看到坏点、亮点。而类似《大战争》、《恶魔城 苍月的十字架》等游戏的画面略显烦琐，很容易掩盖住坏点和亮点。仔细地查看屏幕的表现，挑出一台满意的机器。因此这样一来检查工作算是结束了。

**2.屏幕发光是否均匀。**

由于制作工艺有所差异的缘故，大部分的NDS主机的屏幕表现力都有所偏差，具体体现为有些主机的上下屏幕的颜色不一，有些主机的上下屏幕的亮度不一，也有些主机的上下屏幕有明显漏光现象。

鉴别的方式非常简单，不需要强制设置完“第一次开机画面”，也不需要进入游戏。秘密正在于开机的瞬间，因为开机的瞬间上下屏幕都是全白状态，这个时候查看光线的表现力是再好不过的机会了。而屏幕上一旦开始有了画面，则会干扰你的视线。

在开机白屏的瞬间，仔细观察上下屏幕的发光是否统一、均匀。并且顺便观察一下屏幕的四周，看看有无明显的漏光现象。发光不均匀以及漏光现象会严重影响游戏时的心情，例如玩《应援团》，在菜单画面时上下屏显示的画面是相连的。如果这时候上屏的红色偏淡，下屏的红色偏浓，那种滋味可不好受哦。如果觉得瞬间白屏的时候过短，那就关机重开，多试几台机一定可以选到自己满意的机器。

从目前掌握的信息来看，NDS主机的屏幕出现杂七杂八的问题机会多一些，而NDSL的屏幕做工精密，出现瑕疵的机会小很多。

**3.按键是否正常。**

如果考虑到是否正常，这个问题几乎可以完全忽略，因此笔者至今也没见过按键不正常的任天堂手掌机（笑）。毕竟主机在出厂前都要经过严格测试，按键一旦有问题是不会推向市场的。大家在买机的时候只需要测试一下手感就行了，多试一两台机器，看看是否手感一致，如果有细微的不适则不要那台。

**4.检查配件有无遗漏。**

日版NDS与NDSL的标准配备都为一台主机、两支触控笔、一条挂机绳、一个充电器、主机说明书、pictoChat聊天软件说明书、任天堂俱乐部点卡。其中NDS的绳带为触控绳带，绳带上安置有可滑动的塑料块，玩家用右手大拇指套住这条绳带可以在下屏上完成一些与类比摇杆功能相似的动作，不过NDSL取消了塑料块的设计，改为普通挂机绳。

不同地区采用不同电压标准的缘故，欧版、大陆版、香港版的机器均配备220V充电器。而美版、台版、日版均配备100V-110V充电器。（目前NDSL并未在日本之外的国家发售，所以NDSL的电源都是100V的。）

其他细节，类似机身编号与说明书编号是否符合，这样的问题其实都不需要很在意。NDSL现在正处于货源紧缺的初期，几乎每一台都可以对上号。但一旦价格逐渐变得正常，水货商们便会成批成批的往内地运输主机，而且那种情况下主机和包装盒都是分批运输的。所以“对号”的说法也仅使用于某台掌机的发售初期而已，一旦在内地热销起来，号码都很难对上。

NDS菜鸟学堂

## 问：如何鉴别NDS是否为全新机呢？




答：市面上现在已经出现了NDS的组装外壳，这类外壳做工很一般，和原装外壳相比的话质量略显不足。有些不法商人会故意回收二手旧机，利用一套价格仅十多元的组装外壳进行翻新，并冒充为全新机器推向市场。

实际上要分别这一类翻新机器很简单，关键看外壳的做工即可。原装机壳的外表纹理细腻光滑，具备很均匀的磨沙感，对着灯光观察的话在机身折角处可以看到不明显的高光。并且高光的收缩以及扩散都呈直线。组装外壳由于喷漆工艺不到位，如果对着光线查看的话可以看到表壳纹理未必均匀，总是可以看到不完美的地方，外壳边缘的毛刺现象也比较严重。

此外，机壳上比较明显的几处细节也成为区别的关键证物。例如电池盖上的白色十字螺丝，原装机壳的这颗螺丝为弧度很小的圆形帽，而组装机壳的这颗螺丝为平头帽，由于这颗螺丝是连在电池盖上的，一般JS翻新机器都懒得拆卸这颗螺丝。由此原装、组装便可以很容易区分。

此外，机身前面侧面的音量标志、耳机插孔标志也可以区分原装与组装。原装机壳的这两处标志只凸起很短小的一个高度，且磨沙感十足。在光线下只能隐约看到明暗交界面，无法轻易看到高光。而组装机壳的这两处标识则油光滑腻，没有磨沙感，更明显的特征是高光非常清晰。

## 问：美版官方翻新NDS值得购买吗？

答：这一类主机在外包装盒上会有红色标签，注明此台机器为官方的翻新机器。笔者曾经帮助朋友购买过几台，在日版NDS售价1040元的时候发现这类机器售价仅为920元，可以说是价格相当低廉。经过仔细地检查，笔者发现机身外壳包括所有按键在内均为全新货、充电口没有一丝划痕，上下屏没有任何划痕，就连上屏的外壳与液晶屏相隔的空间内也未看到灰尘。由此看来官方的翻新工作做得非常好，基本上这就是一台全新NDS了。（充电口属于主板的一部分，难道说这个部件也换成了全新货？）




美版翻新NDS配备有一支触控笔，一条触控绳带。和标准的美、日版NDS相比少了一支触控笔。就外观以及性能而言，美版翻新NDS和正常的全新NDS没有任何区别。大家可以放心购买。

## 问：NDS和NDSL的电池分别可以连续使用多长时间？

答：根据实测，在使用不同的正版游戏，盗版游戏以及烧录设备之后，可以得出这样一个结论：

NDS开灯状态可以连续使用6～10小时，充满电需要4小时。NDSL在一级亮度时可以连续使用15～19小时，在二级亮度时可以连续使用10～15小时，在三级亮度时可以连续使用7～11小时，在四级亮度时可以连续使用5～8小时，NDSL充满电仅需要3小时。

## 问：NDS和NDSL的充电器能否混用？

答：由于机器电源插口的形状不一样，因此NDS和NDSL的充电器并不可以通用。不仅如此，任天堂的另外一款掌机GBM也采用专用的充电口，这是因为NDS、GBM、NDSL所采用的充电电池规格都不相同，为了避免消费者混用充电器而影响电池的寿命，所以特意做此设计。



## 问：NDSL的屏幕仍旧为26万色……也为26万色。两者间差别大吗？

答：差别还是蛮大的（笑）。虽然都同为26……色TFT屏幕，但NDS的为半透式屏幕，NDSL……为全透式屏幕。全透式屏幕的最大优点是允许……责照明的冷阴极管将光线无损失地全部投……LCD面板上，这样一来可以保持屏幕的鲜艳色……半透式屏幕的光线来源则来自太阳光以及屏幕……藏的冷阴极管两种方式。从理论上来说，在……的环境下，全透式屏幕的表现要优于半透式屏……但如果一旦在室外关闭背光，全透式屏幕将……看不清楚任何画面，而半透式屏幕则可以依……界光线来看清楚屏幕显示的画面。从这些技术……料来看，似乎NDS的屏幕要优于NDSL的屏幕……

当然，刚才说的那些都是理论而已。根据……际上使用感受来看，NDS的26万色半透式屏幕……离那些PDA专用的26万色半透式屏幕还有……的距离。最主要的缺点便是色泽不够艳丽，……对比度过高，导致很多亮色丢失。而NDSL的……幕则完美地诠释了“真正的26万色”，在开启……光的状态下，NDSL的色彩表现完美无瑕，暖……色系的表现都很饱满。由于任天堂设计NDSL……改良了电路设计，使得NDSL在开灯状态下……坚持十多个小时的连续使用时间。根据实……NDSL在比NDS还要亮的二级亮度下能连续……10～15个小时，而NDS在开灯状态下仅仅能……6～10小时。NDSL的屏幕不仅有使用时间、色……艳丽的优势，它还在可视角度方面明显超过N……屏幕。由此看来NDSL的全透式屏幕以“完胜”……成绩击败NDS屏幕。



## 问：NDS（NDSL）可以边玩游戏边充电吗？

答：答案当然是可以的，虽然电池记忆效应确实客观存在，但已经轻微到忽略不计的地步了。……NDS入手的那一刻，请大家随便充电。我们不妨来了解一下目前在数码设备上最流行的三种电池：……镉电池（Ni-Cd）、镍氢电池(Ni-MH)、锂离子电池（Li-Ion）。三种电池都可以通过贴在电池上的……签来辨认。目前NDS采用的正是最先进的锂离子电池，这种电池的最大特征就是电池记忆效应非常……微。那么什么是电池记忆效应呢？早在几年前，当镍镉电池还很流行的时候，数码FANS们最怕的……件事就是电池的寿命问题。镍镉电池如果没有彻底充电、放电，都容易产生记忆效应，错误使用的……间长了，电池的最大电量会逐步下降，严重地影响了电池的寿命。镍氢电池在镍镉电池之后诞生，……大大地减低了电池记忆效应，而锂离子电池的电池记忆效应几乎为0，寿命可以往复充电500～100……次，不过当充电次数达到500次时，最高电量只能达到全新电池的70%左右，当充电次数达到1000……之后电池的最高电量将只能达到原先的一半左右。锂离子电池保养得当的话正常使用3～5年是没有……何问题的。有一个值得大家注意的问题就是锂离子电池对充电的要求比较高，例如在电池电量已满……情况继续充电，容易导致电池内部发生不良化学反应，直接缩短电池的寿命。情况严重的还可能……电池膨胀漏油甚至爆炸。电池组及充电器中要必须设计有防护装置，以防止发生意外。不过大家……心，包括NDS（NDSL）在内的许许多多数码设备都设置有电池保护电路，一旦主机侦测到电量已……它会强制断电以保护电池。由此也可以轻易地推断部分玩家群中流传的“新买了NDS（NDSL）……充满8小时”的说法其实是错误的。

## 问：三种颜色的NDSL，我该买哪一种颜色好呢？

答：如这个问题看似简单，其实悬乎得很。很多玩家都陷入了深深的苦思当中……（包括可怜的笔者）。从审美观来说，每个玩家都有自己喜好的颜色。根据国内某些论坛的调查结果来看，白色是最受欢迎的颜色，其次为冰蓝色，再次为深蓝色。

我们从实用角度出发来想想这个问题，白色是最容易脏的颜色，尤其是按键这一层面板采用的是磨沙料，一旦玩家的手指没洗干净，玩了之后势必留下痕迹。就算天天洗也没用，日久天长就容易变灰变脏。而冰蓝色其实和白色也相差无几，同样容易脏。倒是深蓝色在玩的时候不容易留下痕迹。但是，反过来从外壳的角度思考问题却又恰恰相反，因为NDSL的外壳覆盖了一层透明层，光滑的表面很容易留下指纹，而白色和冰蓝色可以掩盖住指纹，反倒是深蓝色，摸出来的指纹清晰看见。

于是我们的结论出来了：外壳部分——深蓝色NDSL最容易脏。按键面板部分——白色NDSL、浅蓝色NDSL最容易脏。究竟买啥颜色的主机还是自己拿主意吧。如果大家实在选择不了，最终只能抽签决定了，去摘一朵花吧，数数上面有多少花瓣，1为白色，2为冰蓝色，3为深蓝色。要不数数仙人球上的刺也行，因为大部分鲜花的花瓣都不够多。当然如果大家觉得刺太多了不好数可以试试另外一个方法，那就是往仙人球上面猛拍一掌，然后数手上的刺……（纯属玩笑，请勿尝试）


▲拍一掌试试吧。

## 问：有什么值得购买的配件吗？

答：如果主机附带的充电器不是220V，那么就需要为它配备一个变压器。北通等厂商生产的小型变压器可以完全应付充电器的变压需求，价格在10～20元不等。而类似布包等配件，由于不属于必需品，因此笔者在此不多做介绍。

如果你担心下屏的耐磨能力，可以考虑为心爱的主机配备一套原装贴膜，现在市场上五花八门的贴膜都有，有国产的也有进口的，有真的也有假的。

如果大家图个省心的话，不妨考虑一下笔者推荐的这款贴膜：日本进口HORI贴膜。HORI是日本知名的一家配件厂家，专门为各类游戏机、数码设备出品各式各样的优质配件。NDSL专用的HORI贴膜已经随主机同步上市，售价为714日元。其上屏贴膜采用AR表面涂层，专门阻止光线的反射，以画面更加清晰的表达。而NDS专用的HORI贴膜也早已上市，价格同样为714日元。（NDS的上屏贴膜则不会阻止光线反射，因为NDS在外界恰恰需要光线的支援）两款机器的下屏贴膜都采用高级耐磨材料，触控笔可以长时间地在上面滑动并且不留痕迹。

为屏幕贴膜的主要目的便是延长屏幕的寿命，这里要注意的是，尽管NDSL和NDS的屏幕大小是一样的，但由于主机制作工艺上的差异，两台手掌机的屏幕外圈大小却不尽相同，具体表现为NDS上屏幕外圈比NDSL的上屏幕外圈大。因此两者的贴膜是不可通用的（况且上屏贴膜的用料不一样）。NDSL玩家必须购买NDSL专用贴膜，NDS玩家也必须购买NDS专用贴膜。



## 问：如何鉴别真假HORI贴膜？

答：假贴膜的进价仅十元不到，而真贴膜的进价则高达三四十元。也就是说它们的贩卖价格会有一个明显的差异：假的卖15～30元，真的卖50～60元。

不过，奸诈的商人会用狠毒的一招来骗取玩家的信任，那就是把假货的售价提升到50～60元。这样一来，无数的玩家蒙受更大的损失。所以从价格上区分真假已经不是件保险的方法了。

那么我们便直接检查物品吧，下面以NDSL专用HORI贴膜为例子，看看真货和假货有什么区别。

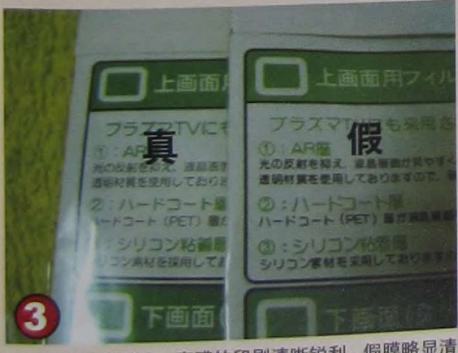

▲很受玩家青睐的HORI贴膜，一定要仔细辨别真假。



▲真膜附送的擦拭布为米黄色，假膜附送的擦拭布为淡蓝色。（NDS的HORI贴膜同样附送米黄色擦拭布）



▲包装背面的左上角，真膜的标志偏深蓝色，假膜的标志偏浅蓝色。



▲包装上的说明文，真膜的印刷清晰锐利，假膜略显清淡，部分字体还因为油墨不足而导致断层。



▲包装背面的左下角，真膜印有“株式会社”字样，假膜则无。



▲如果日后假货工厂改进制作工艺，将上述特征全部改过来，那么大家还有一招绝对保险的鉴别方法，那就是看贴膜的反光，原装贴膜在紧贴在机壳上时，会呈现出淡紫色的反光。为什么屏幕部分的反光是白色呢？这是因为屏幕表面的塑料层距离液晶屏幕还有一段极小的空间，因此这样就谈不上紧贴啦。

大家在购买贴膜时，只需要将贴膜从包装纸内拿出，然后紧紧的放置在屏幕附近（不需要撕开贴膜的保护层），只要屏幕四周那一圈的反光为淡紫色，那就绝对是真货，反之为假货。

*问：请问有什么方法可以相对完美地为NDS贴上保护膜呢？*

答：由于贴膜方式相同，因此下面用NDSL的例子来向大家介绍一种比较传统的贴膜方式，不管是NDS或是NDSL都可效仿这个方法贴。

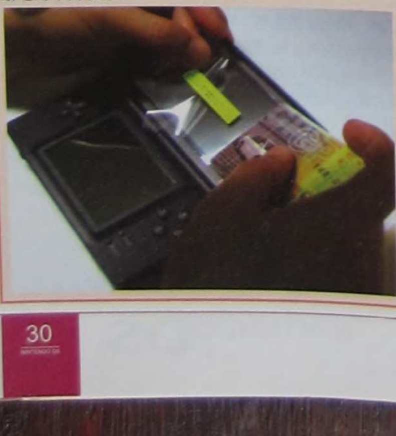
**1** 首先准备好HORI原装贴膜以及NDSL机器，不管是NDS贴膜还是NDSL贴膜，都由两片膜组成。带有红色标签的为上屏专用膜，另外一片则为下屏专用膜。而每一片膜都带有上下保护层，也就是说夹在中间的膜才是我们需要用到的膜。为了便于玩家识别上下保护层，HORI公司在新版的NDSL贴膜上加入绿色提示标签，贴有标签的这一面即是上保护层。NDS贴膜其实也不难辨别，上屏专用膜有红色标签的那一层为上保护层，下屏专用膜有透明矩形标签的那一层为上保护层。



**2** NDSL在玩过之后，很容易在屏幕上留下手指印、灰尘。这就需要我们在贴膜之前清理干净，HORI原装贴膜附赠的米黄色擦拭布质量就很不错，可以用柔软的那一面轻轻擦拭机器的屏幕。笔者选择先贴上屏，下屏可以暂时不擦拭，因为在贴上屏的过程中一定会给下屏带来灰尘，等贴完之后再处理下屏吧。



**3** 当上屏被完全擦拭干净之后，小心翼翼地撕开上屏贴膜的下保护层，也就是没有红色标签的那一层。注意不必全部撕掉，用一支手指扣住下保护层不让它因为弹性而回位，大家记得当撕开后一定不要用手指接触贴膜里层哦。此时对准屏幕的一侧，尽量让贴膜的上、右、下侧与屏幕的上、右、下侧对齐。一旦对齐，果断地用卡片轻推。



**4** 在推的过程中，手指扣住的下保护层会因为推力而不断脱落，感受好力度，一口气将贴膜推平。推平之后，下保护层因为脱落而丢弃。接着用卡片在屏幕上朝同一方向推，如果在贴的过程中遇到有气泡，可以用卡片将气泡推到边缘而消失。



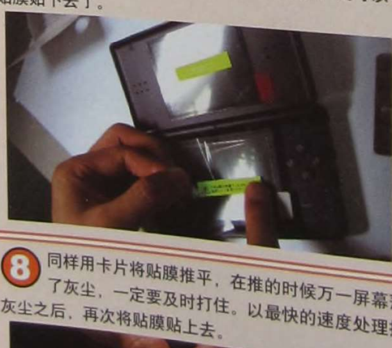
**5** 上屏基本贴好了，先别去管那上保护层，我们接下来处理下屏。处理方式和上屏类似，先用擦拭布清理掉所有灰尘，那些夹缝的灰尘可以用擦拭布的一角轻轻划走。这里有个好的建议是：如果大家手中有老虎皮，那就先用老虎皮先吹走大部分灰尘，剩余的细小灰尘再用擦拭布清理。



**6** 取出下屏贴膜，小心地撕开下保护层。注意不要让灰尘侵袭到贴膜里层。和上屏贴膜一样，依旧用一个手指扣住下保护层。



**7** 下屏在贴时比上屏容易一些，因为屏幕的外圈比屏幕高出约半毫米，这个"壕沟"可以很轻易地将贴膜对准位置。一旦上、右、下侧对齐后，便可以将贴膜贴下去了。



**8** 同样用卡片将贴膜推平，在推的时候万一屏幕落了灰尘，一定要及时打住。以最快的速度处理掉灰尘之后，再次将贴膜贴上去。



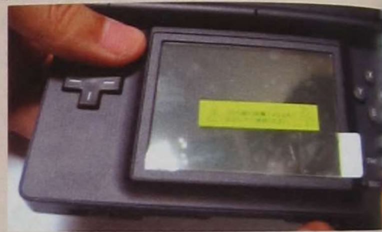
**9** 如果已经推平了，那么此时调整贴膜的位置就较难了，所以之前位置一定要对齐，万一要…贴的位置，也一定要在推平以前完成。



**10** 用卡片轻轻地顺着屏幕边缘推行，将边缘的…全部整平，以保证贴膜完完全全地黏附在屏幕…



**11** 工作进行到这里也基本上快结束了。现在…幕似乎很多划痕，脏得要死。那是因为两个…幕的上保护层都没有撕开的缘故。



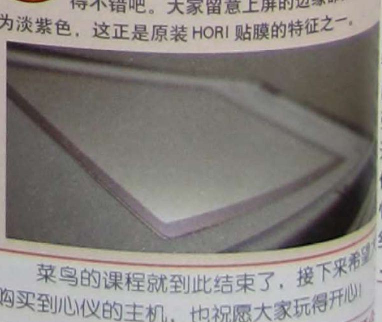
**12** 撕开上屏的上保护层。



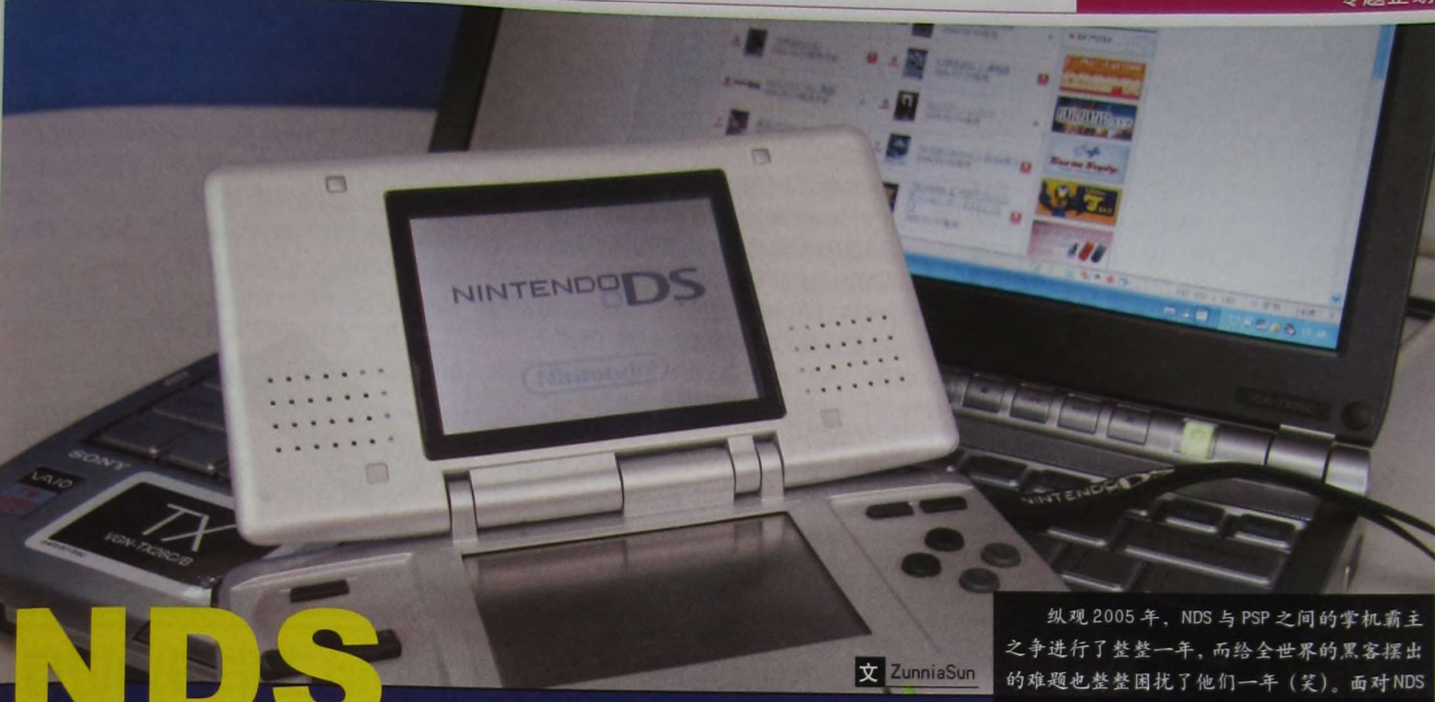
**13** 撕开下屏的上保护层。



**14** 完美的屏幕立刻呈现在大家眼前，怎么样…得不错吧。大家留意上屏的边缘部分，其…为淡紫色，这正是原装HORI贴膜的特征之一。



菜鸟的课程就到此结束了，接下来希望…购买到心仪的主机，也祝愿大家玩得开心！



# NDS 重大破解事件备忘录

文 ZunniaSun

纵观2005年，NDS与PSP之间的掌机霸主之争进行了整整一年，而给全世界的黑客摆出的难题也整整困扰了他们一年（笑）。面对NDS硬件如火如荼的全球热卖狂潮，背后发生在黑客界的种种故事也让广大玩友为之牵动。新主机、新加密、新卡带，摆在黑客面前的困难就如同一座座大山！今天就让我们来回顾一下这神秘主体背后所发生的一点一滴的故事吧！

## 事件1 NDS破解起因——采用RSA的卡带加密技术

早在NDS发售前几个月，岩田大哥就自信满满地向游戏软件开发商们带来了NDS卡带所采用的RSA加密技术，并宣称在这项技术的保护下，NDS盗版卡的制造将会困难重重。由于GBA时代烧录卡、游戏ROM Dump等事件带来对市场的冲击，给厂商们留下的印象是老任在掌机软件保护上确实做得很不够，在游戏厂商的心目中难免为同样采用ARM架构的NDS主机蒙上了一层阴影。加之PSP在开发初就宣称使用AES加密及特殊的UMD光盘作为软件载体，使厂商们普遍对NDS的可靠性感到担忧不已，这就又多了一条选择为PSP开发软件的理由。在种种压力下诞生的RSA卡带加密技术的可靠性又究竟怎样呢？

RSA是1977年由罗纳德·李维斯特、阿迪·萨莫尔和伦纳德·阿德曼一起提出的。当时他们三人都在麻省理工学院工作。RSA就是他们三人名字开头字母拼在一起组成的。RSA算法的可靠性基于分解极大的整数是很困难的。假如有人找到一种很快的分解因子的算法的话，那么用RSA加密的信息的可靠性就肯定会极度下降。但找到这样的算法的可能性是非常小的。今天只有短的RSA钥匙才可能被强力方式解破。到2004年为止，世界上还没有任何可靠的攻击RSA算法的方式。只要其钥匙的长度足够长，用RSA加密的信息实际上是不能被破解的。

应用在NDS主机上的RSA采用了由RSA安全公司提供的128位加密算法，由采用了RSA的加密工具RSA BSAFE Crypto-C MicroEdition生成，RSA的加密工具RSA BSAFE Crypto-C是为在应用软件中提供加密功能而提供的加密模块和认证模块软件。它的MicroEdition则是专为小型信息家电提供的版本。它在游戏的卡带上储存一个密钥，并且每个游戏分配的密钥都不相同，在卡带插入NDS后主机会对密钥进行解读，来识别游戏是否是正版，然后再开始启动游戏。想要从正面破解这样一个成熟可靠的算法基本上是0可能！而这样复杂的过程赖于RSA算法的高效率，即使在ARM CPU上也能快速的完成，并且RSA算法的专利性早已失效多年，这样廉价且优秀的加密算法也难怪老任会采用RSA作为NDS卡带来加密NDS游戏了。

## 事件2 《初猎》——首个被Dump的NDS卡带商业游戏

2004年11月21日，NDS首先由北美登陆历史的舞台，之后于同年12月2日登陆日本。游戏主机的破解历来是世界优秀黑客们最津津乐道的事情，随着NDS的发售，黑客们立刻就转入了对新主机及卡带破解的研究，各国黑客都在试图采用各种方式来突破NDS的RSA验证机制。不久后，国外著名GBA方面ASM（汇编破解）黑客DarkFader凭借GBA方面研究的功底，很快就找到了NDS卡带金手指个引脚的功能，并成功Dump了《银河战士Prime 猎人 初猎》（以下简称《初猎》）卡带的数据，引起业界一片轰动！但由于没有配套设备烧录卡带并进行ROM测试，很多人开始对这款编号0000的ROM产生怀疑。虽然从这个ROM里可以成功提取卡带中压缩的文件列表信息及游戏3D模型等数据，但这些数据都不能说明这个ROM的可执行性。很快，DarkFader又发布了第二款Dump的ROM——《超级马里奥64DS》，但数据始终是数据，玩家们期待的依然是运行！






▲首个被Dump的NDS卡带商业游戏——《银河战士Prime 猎人 初猎》。

NDS重大破解事件备忘录

## 事件3 PassME的诞生——NDS破解新道路

当很多人还在继续着DarkFader对于新诞生的NDS卡带研究时，这位黑客奇才却另辟蹊径，想到了新的一招来运行NDS的游戏ROM从而达到破解的目的。没错，这就是PassME！一个采用欺骗模式开启ARM9模块并从GBA卡带运行NDS ROM的新途径！没有人会想象得到NDS破解会在这么短的时间内在同一位黑客的手下取得这么大的进展！PassME的工作原理是采用一块自制的NDS卡带让机器识别后开启到NDS模式，并借助PassME上所插的正版NDS卡获取启动游戏所需的RSA密码校检，这样就可以运行PassME上编写的程序指令。NDS为了向下兼容GBA游戏，在主机的下方设置了GBA卡带的插槽，由于任天堂考虑到NDS模式下游戏的扩展功能（如NDS震动包、《大合奏》扩展曲目、《恶魔城》与GBA卡带游戏的联动等等），主机运行在NDS模式下时是可以访问GBA卡带上信息的。DarkFader借助GBA烧录卡成熟的技术将Dump下来的NDS游戏ROM拷贝在GBA烧录卡上，这时启动的PassME程序会传达游戏起始代码的起始段到GBA卡带烧录的NDS ROM上。这样在PassME的引导下，就可以通过GBA烧录卡运行NDS游戏！DarkFader为了证明自己研究成果的真实性，还特别放出了一段通过这套设备来运行自己Dump的《初猎》的视频——一个小小的NDS卡通过几根导线连着一块大约10个NDS那么大的电路板，电路板上面还差着一块正版NDS游戏卡，配合NDS主机下插槽的GBA烧录卡带，成功运行了《初猎》。听了小Z刚刚这段描述大家一定被最初PassME的体积吓倒了吧！不过好在有另一位名叫natrium42的黑客帮忙，凭借其高超的电路设计技术大大简化了这套繁琐的装备，制作出第一代与正版卡体积相仿的PassME，这个产品在不久后终于推上了市场。




▲第一代PassME的原型。

## 事件4 GST小组成立，NDS商业游戏Dump工作开始进行

在PassME发布的同时，世界上第一个NDS游戏ROM的Dump小组也成立了。这个全称GoldenSun Team的小组采用的正是DarkFader提供的Dump技术。从成立到最终退出历史舞台GST共Dump过82款NDS商业游戏ROM，在NDS烧录卡发展的萌芽时期可以算是取得了不小的成绩。但是这个Dump小组在今天并不被国际Dump组织承认，因为后来被证明他们由于商业利益的原因，对自己所Dump的ROM进行了一些商业性质的修改，至于操作其修改ROM的幕后BOSS嘛，下面的内容就将提到哦！

## 事件5 史上首款NDS游戏烧录套件——NeoFlash

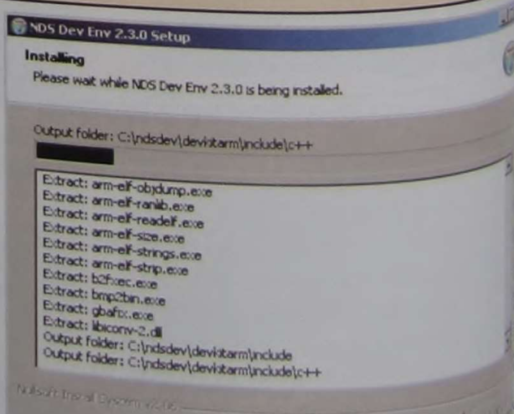
在PassME公布后不久，Neo小组就发布了NeoFlash这款功能强大的烧录卡套件！NeoFlash不仅仅限于玩GBA、NDS游戏，配合它所提供的自制软件，还能实现浏览文本/图片、听音乐、看电影等功能。实际上这款所谓的NDS专用烧录套件，不过是一套PassME+XG2005烧录卡的组合品。XG2005是国内厂商推出的一款GBA用烧录卡，通过产品的外观就能一眼看出NeoFlash和XG2005二者的联系。就这么普通的组合却使NeoFlash荣登世界首款NDS专用烧录器的宝座，绝不是因为其硬件设计的优秀，而是由于NeoFlash与GST幕后联手，在GST所发布的ROM中加入了对于NeoFlash GBA烧录卡的识别代码（原理上主要依靠存档验证），导致这些ROM在其他任何PassMe+GBA烧录卡的设备上都无法运行，惟有Neo自己的PassME+XG2005的组合才能成功启动这些商业游戏。但不管怎样，NeoFlash的诞生在当时的确也引起了不小的轰动，也让全世界人看到了NDS破解的曙光！




▲NeoFlash——第一款NDS烧录设备。

## 事件6 NDS非官方开发包火速放出——NDS上的自制软件开始涌现

早在GBA时代，一款名为devkitARM的第三方编译器就在广大GBA程序开发爱好者之间广为流传。在NDS公布后，经过各国黑客的不断研究，硬件接口等很多信息都已经被成功地猜测和解读，并且统一发布在一个名为NDSTech Wiki的网站上供广大爱好者研究。devkitARM的制作者很快就根据这些信息，为NDS制作了基于devkitARM编译器的NDSlib程序开发函数库。后又经过某网站整合各种常用工具，集成编译器DevkitARM、控制台MSys、开发库NDSlib和一些开发实例等文档资料，并加入了NDSemu 0.0.3c、Dualis release7、iDeaS 1.0.0.2三大正在开发的NDS模拟器最新版，发布了NDS Dev Env开发环境套件，使程序员们在没有官方开发包的基础上，也能为NDS制作各种小游戏、小程序，并且配合PassME可以直接编译成GBA烧录格式在任意一款GBA烧录卡在NDS上测试运行，这些都为后来SC烧录卡NDS内核程序、MoonShell影音播放器等软件的诞生奠定了基础，当然也为我们下面要介绍的这款功能超强的软件诞生制造了平台。




▶NDS软件开发包——NDS Dev Env。

## 事件7 无需PassME就可以直接开启NDS模式——FlashME华丽诞生

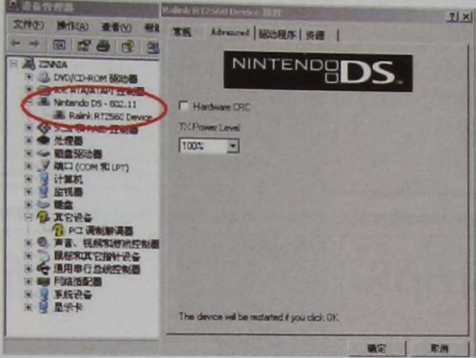
你是否为买不到PassME而苦恼？是否为插上PassME后如同堡垒般的样子而头痛？是否又为PassME恐怖的耗电量而吓倒？这就是FlashME诞生前由PassME引发的尴尬，由于PassME的种种缺点，使用PassME后简直将掌机变成了一款台式机，毫无便携性可言。从引导NDS游戏的功能上讲，FlashME可以通过修改系统Firmware，使NDS在摒弃PassME并且无需正版卡带的引导的情况下运行NDS程序，它的原理是通过GBA烧录卡配合具有NDS文件头特征的程序自动进入NDS模式，而且作者还去掉了NDS模式启动下繁琐的开机健康画面，加入了GBA、NDS模式启动各自的热键，比PassME使用起来可要方便多了。现在的FlashME最新版已经到V7，而且支持全版本NDS（其中包括NDSL），使用FlashME刷机现在已经成为买机时商家必备的服务了。



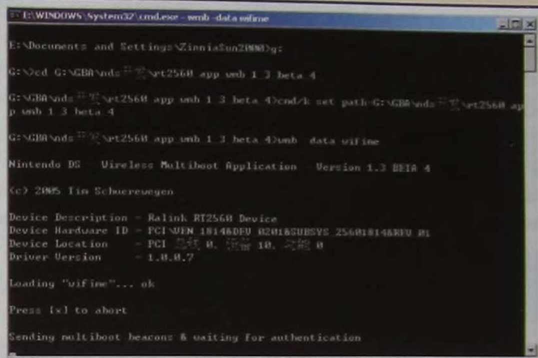
▶刷FlashME的已基本成为大量NDS玩家购机后做的第一件事情。

## 事件8 一款基于特殊无线网卡的无线网络PassME——WiFiME

NDS本体内置无线网卡，可是由于在IEEE802.11b协议基础上又加入了任天堂自己的应用层协议，导致NDS的Wi-Fi无线软件开发困难重重，连大名鼎鼎的Xlink小组在研究后也不得不放弃原本计划在Kai对战平台中加入对NDS游戏的支持。Xlink小组做不了，却不代表别人也做不了。黑客FireFly在深入研究后，为RT2560芯片网卡编写了能够通过PC无线网卡与NDS联机启动系统菜单下的DS Download Play的专用驱动，配合他所编写的WIFIME，直接向NDS传送PassME启动代码或小程序。这种状态下Ds Download Play会搜索到PC通过无线网络发送的NDS程序，然后将程序下载到内存中，再直接从内存运行，在传送PassME代码后就可以读取GBA卡带上的NDS程序，实现PassME的功能，另辟蹊径实现了NDS的破解。



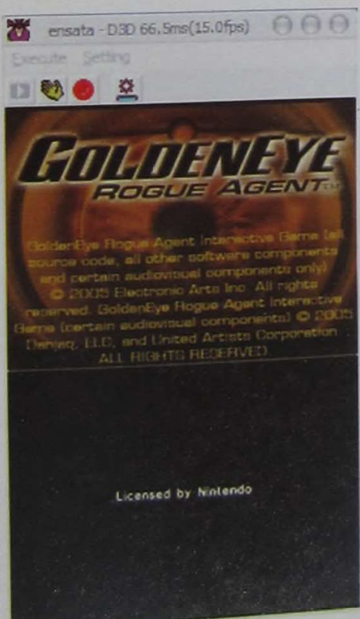
▲FireFly编写的DS Download Play的专用驱动。



▲通过PC向NDS发送程序。

## 事件9 Ensata 1.3c 官方模拟器泄露——Clean ROM圣战开始！

早在NDS发布初期，模拟器开发爱好者们就开始了对NDS模拟的研发，NDSEmu、Dualis、Ideas三款模拟器齐头并进，很快就实现了自制软件的支持，最近又诞生一款DeSmuME的法国模拟器（至笔者截稿之日刚刚宣布停止开发），甚至已经达到运行部分商业游戏的效果。但说起真正意义上的首款NDS模拟器，还是要数这款Ensata 1.3c了。这款由官方开发的模拟器的简易版不知从何途径流放了出来，并经黑客破解，虽然慢但确实可以运行某些商业ROM。不过今天我们之所以在这里提到它，并不是因为这款模拟器如何，而是由于它引发出的一次反GST的Clean ROM圣战！在GST发布的商业ROM中只有《黄金眼》和《机器人历险记》等三款游戏能够在这款官方模拟器上运行，再加上GST的ROM始终无法配合PassME在其他GBA烧录卡上运行，终于引发了一场由HandHolder网站发起的反GST Clean ROM运动！




▲Ensata模拟器运行NDS游戏的画面。

## 事件10 Clean ROM Dump工具发布——SMT NDS ROM Dumper引发Redump狂潮

2005年6月，Clean ROM运动的倡导者之一——SilverMoon Team在网上公开了他们自己开发的NDS ROM Dumper，从此Clean ROM计划正式启动。NDS ROM Dumper实际上只是一款要求简单的软件，只要你的手中有台NDS，有一块GBA电影卡，再加上正版卡带和电脑，那么恭喜你已经具备了成为一个Dumper的所有条件。瞬时间，网上无数Dump小组成立，开始重新Dump以前GST小组发布的ROM，并进行重新编号，一时间众多枪口也都对准了GST小组，批评他们这种违反网络共享道德的商业行为，GST因此也退出了历史的舞台。Clean ROM的发布，也为后来各大GBA烧录卡厂商开始进入NDS市场奠定了软件基础。



▲ROM整理工具Offlinelist收录的全部是Clean ROM。

# 各厂商NDS ROM转换程序发布

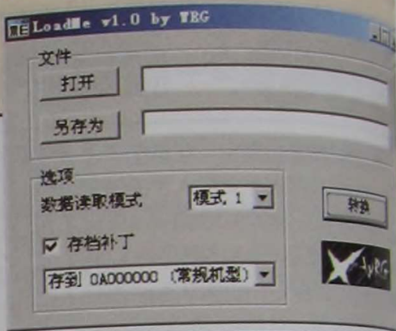
## 事件11 GBA烧录卡转战NDS烧录市场，各厂商NDS ROM转换程序发布

随着M3诞生，SC、GBALink等厂商都开始了针对自己烧录卡的NDS ROM转换程序，只要你有PassME、FlashME或WIFIME任意一种，配合各烧录卡的转换程序，就可以实现NDS的烧录！烧录软件发展的初期由于存档修正等问题，各烧录卡在兼容性上都存在一定的缺陷，同样的ROM在某烧录卡上能够完美运行，却不一定在别的烧录卡上能成功运行，而且经常需要相应的正版卡来专门储存游戏存档（NDS游戏存档有三种，烧录后还需要对应存档格式的正版卡来记录存档）。但经过长久的发展，现在的转换软件都已经达到接近100%ROM支持度，M3、SC等技术成熟的烧录卡厂商已经开始了媒体播放、软重启甚至金手指等附加功能的研究。

## 事件12 让任何GBA烧录卡都升级成NDS烧录卡

### ——LoadME通用烧录卡ROM转换程序发布

国内著名Dump小组WRG不但Dump技术成熟，而且在Hack上也有着不小的实力。由WRG开发的LoadME可以自动修正NDS存档位置（因为Clean ROM中NDS游戏存档的地址依旧在NDS卡上），使其保存在GBA烧录卡的SRAM中，这样就完美解决了所有GBA烧录卡运行NDS游戏时最重要的一环。这款软件在兼容性上也有不错的建树，因此在当时成为了那些依旧没有升级转换软件烧录卡用户的福音，市场上甚至冒出了所谓的NDS 盗版卡，实际上就是采用了LoadME转换ROM后烧录在GBA D卡上而已。




▶ LoadME的软件界面。

## 事件13 新版ROM无法Dump？

### ——《逆转》卡带引发的风波！

《逆转裁判 新生的逆转》在2005年9月5日在日本上市后，作为GBA时代的大作在NDS主机的延续，自然吸引了广大玩家的眼球，同时也吸引着广大Dump小组们的眼球。很多小组都在第一时间入手了这款Capcom大作的限定版，结果却是出人意料的——几乎所有Dump小组同时翻车，无法Dump。“采用最新加密技术卡带诞生，Dump工作从此遭遇瓶颈？”一时间满网络都在流传着这条消息。正当大家都在困扰但优之际，LGC小组发布了美版的《逆转》，他们在发布的压缩包中有一张有趣的图片，一盘Z卡，连满了线路，这难道就是Dump《逆转》的专门工具？至少LGC是这么告诉别人的——我们用自己的工具Dump了加密的逆转！随后的《为你而生》、《红侠乔伊》都是由LGC小组成功Dump。不久之后各大Dump小组也都升级了自己的Dump工具，平定了这场新卡带的加密风波。

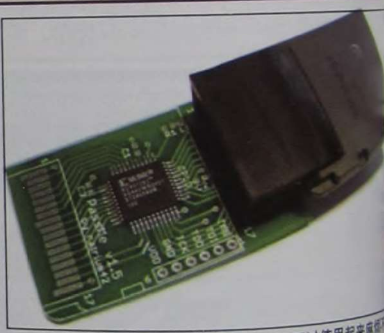


▲ LGC小组Dump《逆转》的工具。

## 事件14 新版主机的克星

### ——PassME2解决全版本NDS问题

在PassME发布后不久，老任就悄无声息地对新推出的彩色NDS主机的Firmware进行了升级，使PassME、WiFiME同时失效，国内行货版iDS同样也无法支持PassME、WiFiME，这两者如果都不能运行，想进行FlashME刷机自然不再可能。PassME2就是为了解决这个问题而诞生的。经过一再跳票后，终于在年末登陆了市场。PassME2针对新版本Firmware采用了全新的破解方法。首先你必须有一款PassME2支持的正版NDS游戏，就是一款具有SRAM存档的烧录卡（GBA烧录卡一般都具备），使用软件将的正版NDS游戏卡对应的BOOTSTRAP数据信息写入到GBA烧录卡的SRAM中，然后将正版卡插入PassME2，就可以配合SRAM信息成功引导自制程序及商业游戏从GBA烧录卡中运行，这样我们的工作就又回到了通过FlashME这一步就OK啦！这一方案推出后，任天堂再也没有推出过新的固件加密，就连NDSL也同样可以通过PassME2引导后刷最新版FlashME V7。但唯一的遗憾就在于iDS通过FlashME刷机后会和普通NDS一样，不再具备全球惟一的中文系统以及运行iDS特有中文NDS正版游戏卡的能力……



▲能引导所有版本NDS的PassME2，不过使用起来麻烦

## 事件15 NDS病毒？——NDSBrick让你的NDS变砖头

在NDS的历史上，现在所出现的令NDS变砖头的所有方法共有三种：1.FlashME刷机失败有可能让你的NDS变砖头；2.低版本的FlashME在运行Wi-Fi游戏后可能变砖头（紧接着的内容中我们会为大家介绍）；3.最毒的也就是这第三种——NDSBrick。“人”如其名，运行NDSBrick后程序会破坏你的NDS固件，直接让“饭盒”变“砖头”（毕竟饭盒还能让人吃口精神食粮啊）。这款病毒软件在当时可杀死了不少自制软件爱好者的NDS，后还荣登赛门铁克和金山毒霸病毒库。作为首个主机软件病毒，我们也将它写在这篇文章中吧！

## 事件16 新一批Wi-Fi游戏又给NDS破解摆出两大问题

随着《马力奥赛车DS》和《欢迎来到动物之森》的发布，老任再一次给黑客们摆出了两大难题——1.烧录卡转换软件无法转换游戏ROM；2.刷过FlashME V4（当时最新版本的FlashME）后运行Wi-Fi正版游戏直接导致NDS变砖头！直到现在为止烧录软件对于Wi-Fi游戏的支持还时不时会出现问题，前几日发布的《俄罗斯方块DS》就无法在SC 1.60内核上运行。不过这些都会随着烧录卡转换软件及内核升级程序的不断完善慢慢解决。至于变砖头嘛，由于在首次运行Wi-Fi游戏时，需要将Wi-Fi游戏共享连接Internet的配置等信息写入到系统固件中，可不巧的是FlashME V4以前的版本正好也将程序写在这段额外的地址上，这就会造成FlashME程序被破坏，从而NDS系统启动不能，自然也就变成了砖头。好在不久后发布了一款名为PPFlash的恢复程序，否则砖块NDS的数目恐怕能垒起一尊Mario大叔的雕像了！




▶ 首批对应Wi-Fi的游戏给刷过机的NDS带来隐患。

## 事件17 新出炉的刷机软件——NDS homebrew firmware

小而实用的刷机软件，可以实现FlashME的所有功能，而且可以直接运行PassME上所插的正版卡带，更重要的是这款刷机软件是开源的。很多爱好者由于上次的NDS病毒风波都没有敢再碰过这东西，不过总还是有不怕死的人，实验效果无毒无害，还支持Wi-Fi游戏。刚刚发布的最新版1.4D新加入了卡带Dump等诸多功能，从功能上看以后大有取代FlashME的趋势哦！不过这里小Z也提醒大家，已经有听说朋友的机器在刷回NDS系统时意外的变了砖头，看来非专业人士还是勿进的好……




▶功能众多的新刷机软件——NDS homebrew firmware。

## 事件18 NDS正版卡带大小的烧录卡？——Ninja DS欲掀起新一轮烧录卡革命！

首先不论这条消息是真是假，我们还是将它写在这里，也算作为对未来的前瞻吧！这是不久前网上出现的一条消息，一款名为Ninja DS的新烧录卡即将面世，不需要NDS正版卡引导，不需要GBA卡带引导，支持各个版本NDS以及NDSL，采用内插SD卡作为存储载体，内建2Mb FlashROM存档，卡带还内建友好且方便的菜单界面，自带自制软件、存档备份及开发工具，为开发人员免费提供开发库，还支持SD卡MP3播放、可进行Wi-Fi联机……当然体积上依旧很小很方便，这才是未来新一代NDS烧录卡标准！EZ4 Lite眼看就要发售，已经能够做到NDSL的GBA卡槽大小，可是与正版NDS卡带在体积上依旧没有可比性。在新一轮烧录卡战争打响前，还是让我们继续期待明天的生活会更好吧！



▲传说中的Ninja DS烧录卡。

## NDS破解豆知识

### 何谓Firmware?

Firmware，翻译成中文叫做固件，指存在只读存储器（ROM）中而不通过软件来执行的编程命令。以NDS为例，开机后不插任何卡带开启后的操作系统就是Firmware的一部分，Firmware还包括在插入游戏卡带后引导主机进入游戏启动代码、进行RSA校检的部分。FlashME及NDS homebrew firmware都是通过软件刷新系统固件ROM中的数据，从而达到破解的目的。

### 何谓Dump?

Dump在英文中是倾倒、倾卸之意，计算机领域的Dump其实是指转出、转储，以及转出内存数据的例子或结果，用在游戏领域就是采用一定的设备和手段将卡带ROM中的内容读取并储存到电脑上。当然大部分卡带都是有一定加密技术，因此伴随Dump往往需要一定的Hack技术，或采用技术成熟的硬件工具及相应软件。现在国际上已经形成一整套严密的Dump程序，由专门的IRC国际频道管理Clean ROM（相对过去GST加密ROM而言）的发布。Dump小组从卡带Dump ROM后，首先会提交本组成员进行内部测试和校检，而后可以提交友好小组进行组外测试，经过严密地测试认为ROM没有问题并按照国际标准命名后，就可以在国际频道上提交发布申请，并上传致国际FTP或本小组对外FTP等待审批及ROM编号。一经认可，即可在各地论坛放出NFO文件发布新ROM预告，之后由IRC频道给出统一下载地址供大家交流使用。

### 何谓Redump?

一经国际组织认可发布的ROM如果后来发现有问题，一般是不能重新发布的，补救的方法就是制作Redump的IPS格式补丁。当然向出现GST小组这样的商业化行为，而且该小组及其Dump的ROM已经不再被国际认可，Redump工作就只有从头做起了。

### 何谓homebrew?

Homebrew这个词拆开的话就是家酿良酒之意，用在游戏业界特指那些由个人或小组制作的游戏机平台上的自制软件。这些自制软件大部分都采用非官方开发包制作，并且都是以研究为目的的非商业化程序。自制软件的开拓大大丰富了游戏机的功能，最为常用的自制软件就要数各平台上的模拟器了。当然自制软件本身的发展往往就和破解息息相关。

### 何谓烧录卡转换软件?

现在的烧录卡，由于各自采用的硬件芯片、结构设计以及原理各不相同，并且加上即时存档、软重启甚至加密等附加功能，因此游戏ROM在下载后并不能直接运行。再加上采用非外部CF、SD存储设备的GBA烧录卡本身写入也是需要自己的软件来管理，这样就出现了烧录卡转换软件。广义的烧录卡转换软件还包括烧录卡内核程序，为NDS端运行提供界面等基础软件系统。转换软件由烧录卡生产厂商提供，因此兼容性等各方面也由于厂商开发能力而各不相同。

### 结语

至笔者截稿之日，支持NDSLite背光调节Flashme Lite beta版已经诞生，至此所有各个版本NDS全功能完美刷机均已经实现。加上无需正版引导的标准NDS卡带大小PassCard 2也已经发售，NDS破解历程可谓走向了成熟期，烧录卡的竞争同样也越来越激烈，但小Z认为这都不是我们玩NDS的理由，优秀的游戏才是我们选择NDS的原因！因此，为了NDS能够更加成熟的发展，支持正版软件才是通往未来的道路，在这里小Z也祝愿即将诞生的IQue DSL能够一路走好！

NDS＋NDSL拆机实录



文 江西恐龙

# NDS+NDSL 拆机实录

2006年3月2日是个值得纪念的日子，这一天白色NDSL在日本公开发售，出货量仅有6万台，顷刻间便被热心的玩家哄抢而去。而3月12日补货的十多万台冰蓝色NDSL和深蓝色NDSL也完全满足不了广大游戏迷的需求，经过中国生产工厂方面的加班努力，数十万台NDSL被分批发往市场以弥补空缺，到目前为止NDSL仍然处于供不应求的销售状态。一时间NDSL的热销成为了各大游戏论坛的热门话题。

在2月28日那天，香港那边的水货商人就已经通过特殊渠道进到了NDSL，当日店头的销售价格高达2800港币。同日晚上部分货量流入深圳，当晚NDSL的售价高达3000元人民币。不过紧接着NDSL的售价便急速下跌，3月28日便跌到1580元。

回想当年，笔者玩GB是玩得如此疯狂，时至今日，科技的进步已经让我们在手掌上玩到了N64级别的游戏画面，并且触摸和双屏的设计更是将游戏乐趣带入了一个新的境界。在NDS发售一年多之后，任天堂更是乘胜追击，火速推出NDSL，这一次主机屏幕表现力更为强劲，外形设计更加轻巧。笔者入手NDSL的那天真是唏嘘不已，感慨万千，一股激动的心情久久萦绕在心头退散不去。

回到家里，检查了一下包装物，随机附带有110V电源、2支笔、绳带、主机说明书、PictoChat聊天软件说明书、任天堂俱乐部点卡。深蓝色的NDSL在灯光下显得黝黑典雅，散发出一股诱人的蓝色光芒，由于外壳采用了一层透明保护层的设计，光滑的外表固然美丽，但却很容易黏附上指纹。



白色NDSL、冰蓝色NDSL由于颜色是亮色系，因为外壳就算有指纹也不容易被察觉。不过遗憾的是，这两台机器由于键位面板是磨沙质地，在打开盖后反而非常容易弄脏。看来有得必有失啊，深蓝色NDSL的外壳容易脏，但是键位面板不容易脏。这和白色NDSL、冰蓝色NDSL是恰恰相反的。

接着，让我们来对比一下NDSL和NDS的屏幕表现效果，笔者的这台NDSL已经刷到了FLASH ME V7，刷机之后只剩下二级亮度，从这张照片的效果来看，NDSL的二级亮度仍旧远超NDS的亮度。屏幕的表现实在是值得大声赞誉。

从下面这张图可以看出NDS屏幕的一个缺点：



普遍发光不均匀。由于NDS屏幕的边缘由于靠近灯管，导致有漏光现象。不仅如此，NDS的屏幕之间也存在许许多多杂七杂八的差异，例如有些机子的某个屏幕偏暗，有些机器的某个屏幕偏黄。也有些机器的某个屏幕的边缘漏光现象极其严重。

这些问题都在NDSL上得到了完美解决。NDSL具备四级亮度调节，根据实验结果看来，NDSL的一级亮度比NDS略暗，二级亮度比NDS亮，三级亮度和PSP的三级亮度相当，四级亮度比PSP的



▲对比 NDS 和 NDSL，NDSL 的屏幕效果非常好。

四级亮度略亮。

接下来我们再测试一下NDSL屏幕的可视角度。笔者将一台NDS和一台NDSL平行放置在桌上，从照片表达的效果来看，NDSL屏幕的可视角度远远超过了NDS。根据笔者的大致估计，NDSL屏幕的理想可视角度在90度～140度之间，而NDS屏幕的理想可视角度仅有45度～90度。也就是说，如果你在玩一台NDS，站在你身边的人根本无法



▲ NDS 和 NDSL 的屏幕从上端往下看的可视角度都不甚理想

清楚正常的游戏画面，而如果你玩NDSL的话，左右各站2个人，这4位朋友都可以同时看清正常的游戏画面。

笔者接着测试了不同方向的可视角度，NDSL的正面以及左右侧面的可视角度都非常

但是从上端往下看则不甚理想了，NDSL 的画面几乎全部反白，而NDS也好不到哪去，但总之这个角度的表现要比NDSL 好一些。估计没人会从这个方向玩游戏吧，所以这个小缺点可以忽略不计了。

接下来我们再仔细地对比一下NDSL和NDS的画面表现能力。其实不用多解释，大家一看右边这张照片自然就明白了。老款的NDS，屏幕虽然为26万色，但比NDSL 的26万色实在是相差甚远。这充分说明了数据不代表一切啊。NDS半透式的TFT屏幕和NDSL 全透式的TFT本身就存在很大区别。再加上其他制作因素，有明显差异是很正常的事。（为什么当初任天堂不采用这种全透式 T F T 屏幕呢……）这张图中 NDSL 的表现力和 PSP 的1667万色全透式TFT屏幕相差无几。考虑到大部分游戏的同屏显示颜色都不过数千色而已，因此NDSL 的屏幕可以说非常令人满意。

接下来我们再来对NDSL 的各项数据进行进一步的测试，我们首先……

“嘟嘟！嘟嘟！”（手机响了）各位真是不好意思，我先接一个电话。

“喂，你好。我是恐龙，请问你是哪位？ LIKY？哦……你好你好！请问有什么事吗？什么？问我稿子写好了没有？我现在正在写NDSL 评测啊。啥？你说你要的不是评测稿，而是拆机稿？要我现在就拆 NDSL？我晕，我这机器才买来两天哪……一定要拆？不拆的话就要我命3000？”（沉默了几分钟，然后把电话挂了……）



▶ NDS、NDSL 和 PSP 的屏幕效果对比。

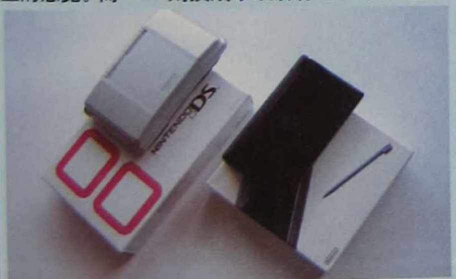
好了，亲爱的读者们。刚刚收到最新通知，现在不做 NDSL 的进一步测试了，改为拆机！接下来我们开始大刀动武吧。

# NDS+NDSL 拆机手术开始

**1** 首先我们先拿出这次手术的对象：NDS 和 NDSL。看得出两台机器有大小之分，包装盒也有大小之分呢。NDS的包装盒呈长方形，而NDSL 的包装盒则为比较小巧的正方形。包装盒的图案为白底的机器照片，这样的设计很大气哦。



**2** 将机器分别取出，说句实话，NDSL 并没有比 NDS 小多少哦。第一眼的感觉是差不多大小。NDS 机壳上的 NINTENDO 字样很明显，给人一种稳重的感觉。而NDSL 则换成了双屏标志，非常时尚。



**3** 接着我们来比较一下两台机器的电源，从图中可以看出其外形是一模一样的，只是电源插口不同而已。再仔细查看一下背面的数据标识，发现两者都是 100V 输入，3.5V 输出。不过电流大小略有不同，NDS 为350mA，而NDSL 为450mA。



**4** 我们来看一下两台机器的触控笔以及绳带部分，从图中可以看出NDSL的触控笔明显要比 NDS 的触控笔长一些，并且“腰围”的变粗使得手感更好。NDSL 的绳带取消了触摸塑料块，这不能不说是一种遗憾，如果要玩《银河战士Prime 猎人》这样的 FPS 真不知道该怎么玩呢，难道日版《银河战士 Prime 猎人》打算附赠触控带？



**5** 以《掌机王SP》为基准，咱们来比较一下NDS 和 NDSL 的大小。看得出来，NDSL 比《掌机王 SP》略短，NDS 比《掌机王 SP》略长。不管如何，NDSL 都比 NDS 小了不少。



**6** 接着要准备好这次拆机的工具，红色那是十字螺丝刀，绿色那把是三叉螺丝刀。如果大家对拆机有兴趣，在买螺丝刀时一定要挑尖头的那种，如果螺丝刀的头不够尖，可能会应付不了部分小螺丝。



**7** 拆机工作正式展开了，首先我们先从电池仓盖入手，这是第一颗需要拆卸掉的十字螺丝。在拆的时候请小心用力，如果螺丝被拧破了会影响主机的美观。



**8** 电池仓盖打开后，螺丝是和盖子连在一起的，所以不用担心会丢失。这时我们可以看到那块3.7伏特850mAh的锂离子充电电池，这说明这台机器为美版机，如果是日版NDS 的话则为 860mAh。



NDS+NDSL拆机实录

**9** 把电池拿走，在电池仓的左侧，那张红白色小封条下面就是刷机孔，里头有SL1短路电路片。红白色小封条下面的两个孔里分别各有一个可调电阻旋钮，它们负责的是屏幕的饱和度细微调整。这个设计估计是给出厂调试用的。



**10** 在电池仓的底部有两颗白色十字螺丝，分别将它们拆卸掉。



**11** 到目前为止，电池部位已经被全部拆下来了。拆下来的东西一定要有规律地放好，特别是螺丝很重要。最好依照原先的位置放，这样的习惯便于重新装机。



**12** 接下来将机身背部的所有螺丝都拆掉，挂绳口、SLOT-2插槽这两处地方容易被忽略。只有完全拆除才可能打开机壳。



**13** 螺丝拆下来后按照原先的位置摆放，紧接着机壳可以顺利打开，NDS的内部结构顿时华丽地展现在大家面前。



**14** 别急着欣赏主板，先把后半部分的机壳搞定吧。这块金属片是GBA卡带插槽的挡板。拧开螺丝将它卸除。



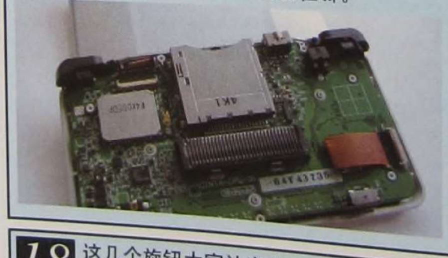
**15** 在靠近NDS卡带插槽的位置，有一颗十字白色螺丝，它是干什么用的？笔者怀着好奇心将它拧下……



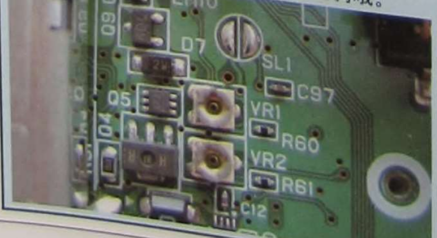
**16** 拆下来的是一节黑色塑料容槽，原来这是触控笔的"家"。



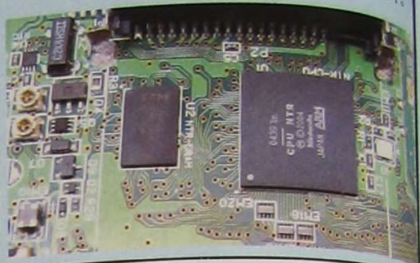
**17** 从这个角度观察NDS主板，可以看出设计很简约，所有部件安排都很到位。NDS卡带插槽以及GBA卡带插槽是最显眼的两大部件。不过暂时并未发现两颗CPU安置在哪。



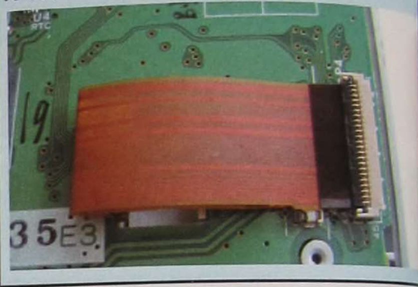
**18** 这几个旋钮大家认出来了吗？VR1和VR2分别对应上下屏幕的饱和度调整。而上面的SL1就是之前说过的刷机短路电路片啦。旋钮的初始位置很重要，建议大家不要乱调哦。




**19** 终于在NDS卡带插槽的下面看到了CP……可以看到两块不一样大小的黑色芯片，……的那块是整合了ARM7和ARM9的CUP芯片，而……边的那个小的是NDS的4MB缓存SRAM芯片。



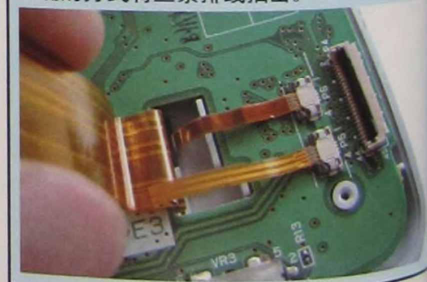
**20** 休息几分钟，继续上阵！接下来把眼光……准主板右下端的这个数据接口，从表面……分析，这应该是下屏的数据传输口。



**21** 换一个角度观察，好家伙！下面还隐藏……2条数据线呢！



**22** 大排线和小排线采用的卡座设计是不一……的，这里一定要学会注意区分。大排线……卡座是"掀起式"，小排线的卡座是"推拉式"。……正确的方式将三条排线抽出。



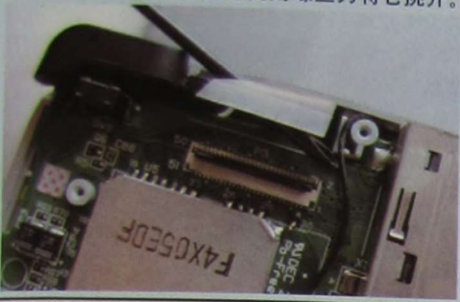
**23** 为了安全地将主板拆下来，就有必要将……板上的所有排线都拆除。在主板左上……近还有一条大排线，这条应该就是上屏的数据……了。用刀片将卡座掀起。




24 这时……

2…… 4颗……

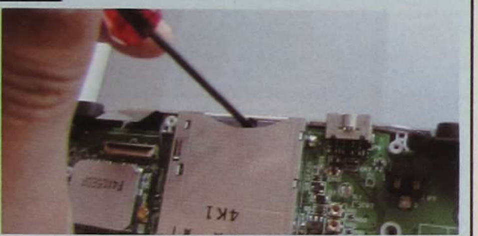
**24** 掀起卡座之后，发现无法将排线抽出，可能是因为时间长了排线被固定住的缘故，这时候顺着排线的卷曲方向用螺丝刀将它挑开。



**25** 排线都抽走后，就可以拆主板上的螺丝了。包括NDS卡带插槽的那颗在内一共有4颗。



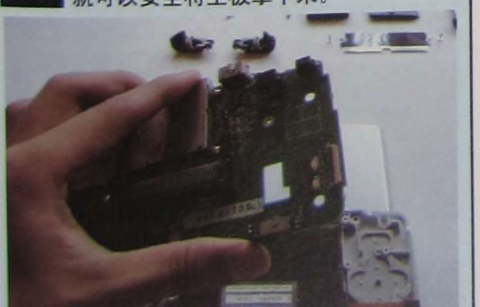
**26** 这是第4颗。



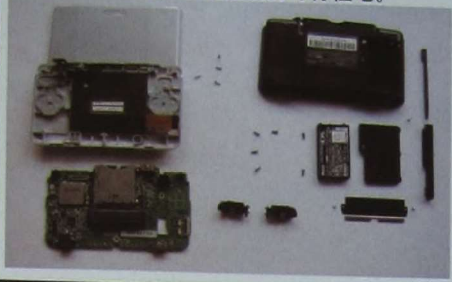
**27** 将黑色天线取出，这条线连接着安置在上屏位置的天线模块。



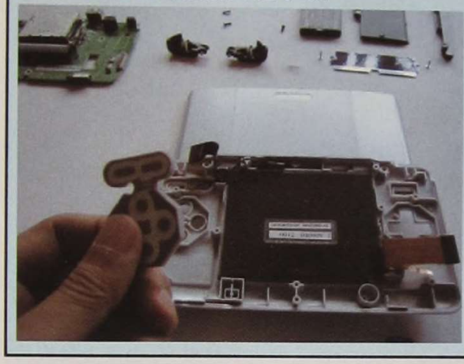
**28** 排线、螺丝、天线以及L、R键都拆除之后，就可以安全将主板拿下来。



**29** 按键弹力胶都保留在面壳上，那是我们接下来要拆除的物件。下屏平稳地安置在机壳内，屏幕上的出厂编号清晰可见。笔者突发奇想：能否将NDSL的屏幕和NDS的屏幕对调使用呢？等一下来考虑这个想法的可行性吧。



**30** 将按键弹力胶拿下，不用担心它的正反顺序，因为反面是装不上去的。NDS由于在电路板上采用了导电金属片的设计，而这些弹力胶都不负责导电的作用，它们只负责将按键弹回，所以大家熟悉的黑点点不见了哦。



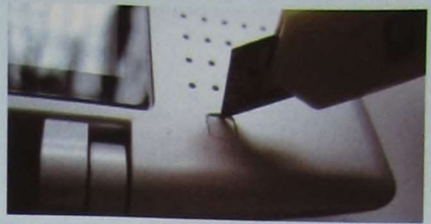
**31** 由于NDS下端的液晶屏幕是和上端机壳连在一起的，目前无法将液晶板取下来。只能想办法找出这条数据排线的源头。在上下屏连接的地方，终于找到了一颗不怎么起眼的螺丝。



**32** 将螺丝取下。果然，在转轴部位取下了一截半圆柱结构的卡扣，它负责的正是掩盖两端的金属转轴。由于这个时候还无法将金属转轴取出，只能另找出路。



**33** 怎么办？到目前为止，似乎已经没有地方可以拆了。笔者盯了一眼上屏，看到上面四角分别布置有同色橡胶垫。突然想起来这下面隐藏的一定是螺丝！GBA SP不就是采用同样的设计嘛。用刀片将橡胶垫轻轻地撬开吧。



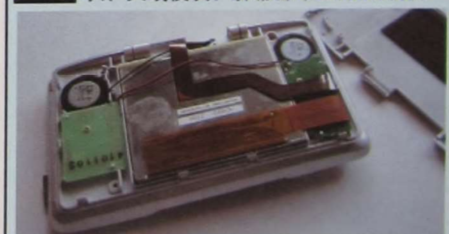
**34** 四颗隐藏着的螺丝暴露在大家眼前了，用螺丝刀将四颗这样的螺丝一一拧下来吧。



**35** 将机壳拿走，上屏的秘密即将展现！



**36** 看得出，上屏的内部构造不是很复杂，喇叭、天线模块、屏幕都布置得很得体。



**37** 这块小小的电路板负责的正是Wi-Fi天线的作用，玩家在进行游戏时，实际上展开的屏幕内部等于是打开了一条小小的天线。将它取下，还发现上面附带有左声道喇叭的电源接口。采用的是触点式设计。

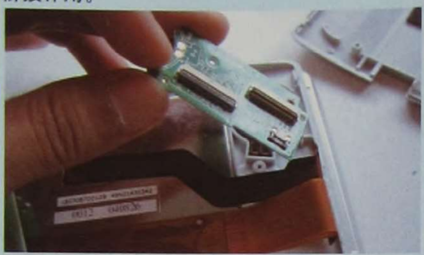


NDS+NDSL拆机实录

**38** 在右声道喇叭附近可以取出一块电路板，它上面同样附带有右声道喇叭的电源接口。



**39** 实际上它的主要作用是连接上屏幕的数据传输。由于上屏幕的数据线在上端，离上下屏的转轴部位比较远，那两个排线座正是起着桥接作用。



**40** 顺带将右声道的喇叭取出。



**41** 在屏幕下端，有一块淡黄色塑料条，它上面有道凹槽支撑着排线和电源线，估计是为了防止线路混乱影响NDS翻盖。



**42** 下屏连接上屏的排线被粘在上屏的金属保护板上，将它轻轻撕下。



**43** 在上下屏相连的转轴部位，有一个洞口，洞口中间的线状缝隙刚好可以让排线从这里抽走。



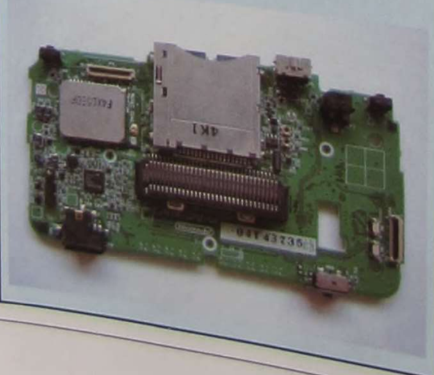
**44** 终于可以处理金属转轴了。一开始试了试用螺丝刀捅转轴，发现捅到一半便动不了了。怎么办吧？最后发现只要将上屏保持翻开状态，就可以将转轴完全捅出。



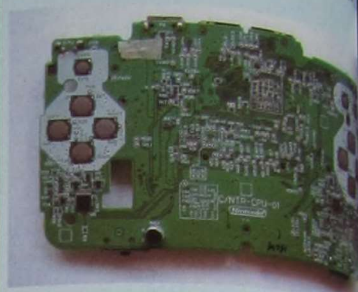
**45** 上屏的拆卸工作到此结束，实际上整台机器的拆卸工作也算结束了。由于上屏液晶屏幕与机壳之间有一个无尘空间，一旦拆下屏幕就势必会进灰，这样处理起来就等于是没完没了了。因此笔者不打算将屏幕拆除。



**46** 让我们来看一下目前的工作成果吧，任天堂设计掌机果然很厉害，外观结构清晰但又不失美感，内部复杂多变，一切部件都布置得如此井井有条。



**47** NDS按键采用的是金属垫片的方式，金属垫片都被集成到了主板上面，后要维修相当容易。在主板背面的下端们我们可以看到一个黑色的电子元件，NDS的麦克风，负责往CPU里传输采集信息。



**48** 不过我还是想客观的说一句，内部管已经够成熟老练了，但感觉还是下了一些挤压空间，很多浪费的空间对于机来讲都是没有必要存在的。难道任天堂NDS的时候便已经想到了日后将要推出NDSL



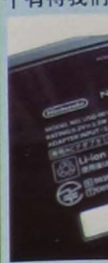
**49** 看到NDS旁边的NDSL，我都有点迫不地想把它拆开了，赶紧趁着这热情手吧。有了拆解NDS的经验，现在来拆NDSL单多了，第一个目标：电池盖！



**50** 拆开十字螺丝，可以看到电池仓内的子充电电池，上面标明着"3.7 1000mAh"。看来电压和NDS的电池是一样的，过电量则从850mAh提升到了1000mAh，池为NDSL的长时间工作提供了强有力的持！大家留意看电池下方的几个洞口，个正是有名的SL1短路金属片，其他两个面的是屏幕饱和度旋钮。



**51** 将电……从目……一模一样哦……个有待我们……



**52** 从这……壁上……是SL1短路……本不是洞口……里？汗……



**53** 接下……到主……



**54** NDS……哦。



**55** OK，……真是……难道是我手……



**51** 将电池拿走，接着拆电池仓底部的螺丝，从目前的步骤看来，拆卸工作似乎和NDS一模一样哦，不过内部的拆卸工作是否一样，这个有待我们稍后验证。




**52** 从这个角度观察电池仓，可以看到侧面仓壁上贴有一张红白色封贴，难道这后面才是SL1短路金属片？笔者将它撕下，发现后面根本不是洞口，什么也没有。（那为什么把它贴这里？汗……）



**53** 接下来拆除机身上的三叉螺丝，这里要用到三叉口螺丝刀。



**54** NDS卡带插槽位置的那颗螺丝也别忘记了哦。



**55** OK，该拆的都拆完了，该把机壳打开了。真是迫不及待哦……等等！怎么掰不开？难道是我手指不够力？



**56** 这时笔者留意到了主机背面的这两个橡胶垫，有无可能在橡胶垫的下端隐藏有螺丝呢？




**57** 笔者将毒手伸向橡胶垫！可怜的橡胶垫，请原谅主人的粗鲁，就当是为《NDS专辑》做点贡献吧。



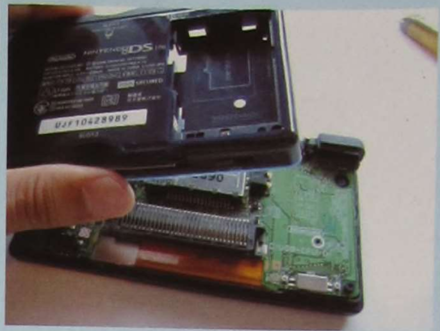
**58** 果然，熟悉的十字螺丝呈现在眼前，二话不说直接拆之！




**59** 机壳终于在强大的攻势之下缴械投降了，用手指稍微抠了抠之后，便将背面的机壳与主机分离了。



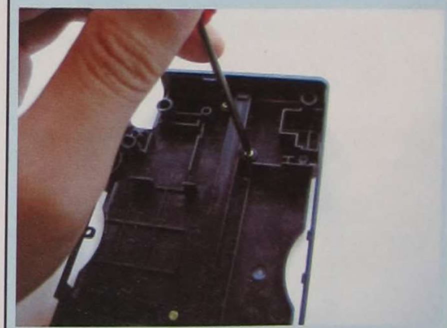
**60** 在不清楚机壳与电路板之间有无联系之前，要轻轻地将机壳移走。万一有数据线之类的重要零部件就麻烦了，幸好没发现有连接之处。



**61** 依照往常习惯，先把能拆的都给拆了。现在拆的是机壳上面的GBA卡槽档板。



**62** 在机壳上还看到三颗不知作用的螺丝，想了想应该是用来固定笔槽的，拆！



**63** 这笔槽比NDS的肥了一大圈，难怪那支笔可以插得进来。从主板上预留的空隙来讲，它的位置刚好位于GBA卡槽和NDS卡槽之间。



**64** GBA防尘卡也拆开吧，看看里头究竟有啥东西。



**65** 里面只是一块没有任何电子元件的金手指电路板。放在这里用意何在？估计是为了防止GBA防尘卡松动吧？真是搞不懂……



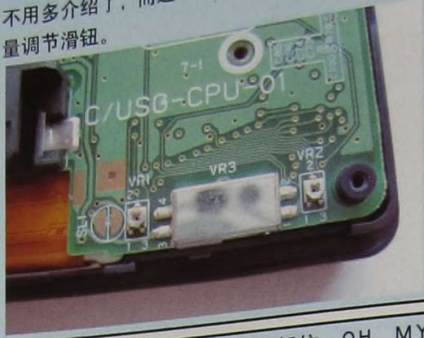
**66** 透光查看这块金手指电路板，可以在板身上看到“Nintendo”字样，从这卡带的面积看来，似乎制造这样大小的游戏卡不是件很难的事哦。



**67** 接下来查看NDSL的主板，这基本结构设计似乎和NDS没有啥区别，可以肯定的是双CPU仍旧焊接在NDS卡带插槽的下面。细细看来还是可以找到很多差异的，比如最明显的便是主板的面积缩小了一圈。（编：这不废话嘛……）



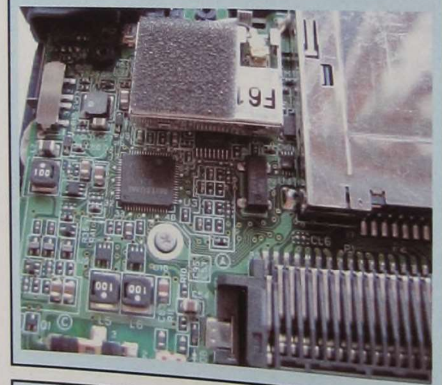
**68** 在主板的右下端部位，可以依次看到熟悉的SL1、VR1、VR2、VR3。前面三者自然不用多介绍了，而这VR3正是大家最常用到的音量调节滑钮。



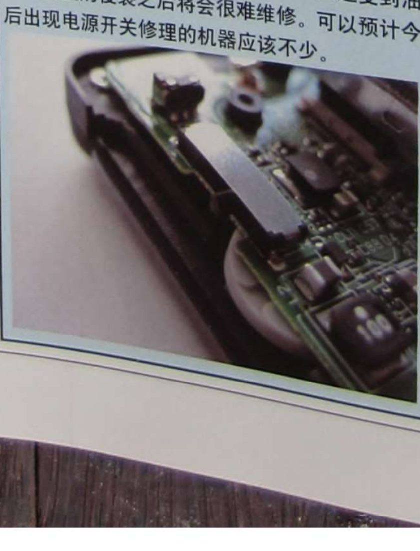
**69** 细细查看主板上的其他部位，OH MY GOD！这个NDS卡槽的金属档板这么旧？不会是用回收来的二手货焊上去的吧？



**70** 这是主板的左半部分，怎么样？是不是觉得比NDS精细了很多？在主板的最左端，那个开关正是电源开关。



**71** 从左侧可以更清晰地观察电源开关，开关的内部内置了弹簧条，而且感应点全部密封在内部。这个设计的缺点是开关一旦遭受到油腻、灰尘的侵袭之后将会很难维修。可以预计今后出现电源开关修理的机器应该不少。



**72** 依次将L、R键取下，这次按键弹簧[...]别于NDS。在取出时要留心L键下[...]着的数据排线。（尤其是重新装回去的时候[...]意，一不小心压断了线就完蛋了。）



**73** 接下来用螺丝刀挑起天线接口，和ND[...]设计一样，这条线一直连接到上屏[...]在游戏的时候起到Wi-Fi天线的作用。



**74** 在挑起的时候要注意力度，因为接口[...]做工非常精细，如果不小心压变形了[...]糕。



**75** 这里还有一个接口，猜猜看它是[...]NDSL的哪一个功能？面对好奇的读[...]可不好意思兜圈子，白线相联的正是隐藏在[...]中央的麦克风。现在用同样的方法将它挑开。



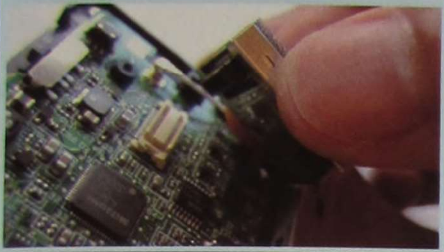
**76** 橡胶垫[...]的无线[...]加入了[...]

**77** [...]装机的[...]的STA[...]我怎么[...]出一个[...]

**78** [...]源排线[...]线安全[...]

**79** [...]数据排[...]板和屏[...]线插着[...]幸的是[...]

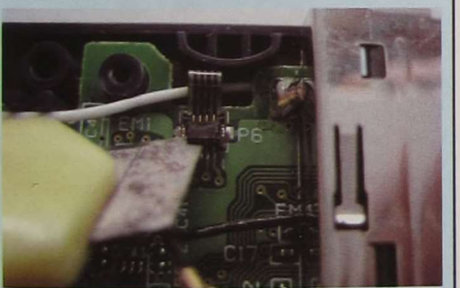
**76** 将负责Wi-Fi数据传输部分的无线模块拿走，左边是数据插槽，右面那黑色部分是橡胶垫，负责保持平衡以及防止主板短路。NDS上的无线模块是焊死在主板上的，看来NDSL的设计加入了很多节省组装、维修时间的人性化设定。



**77** 主板上只有一颗螺丝，很容易拆卸。这颗螺丝的位置与机壳非常靠近，切记在重新装机的时候一定不要用力拧，不然的话会在面板的START键上端附近拧出一个凸起的包。（你想问我怎么知道这点？因为……我那台NDSL已经被拧出一个包包了……）



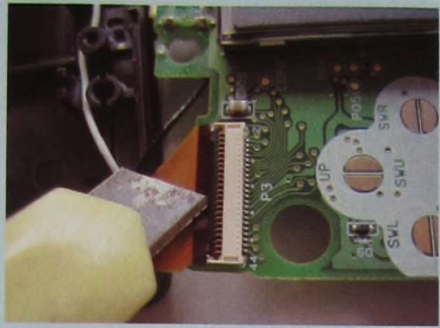
**78** 主板上的螺丝拧下来后，不要急着将主板卸走。因为在NDS卡槽的左边还剩一条电源排线没有搞定。用刀片将卡扣掀起就可以将排线安全抽出。



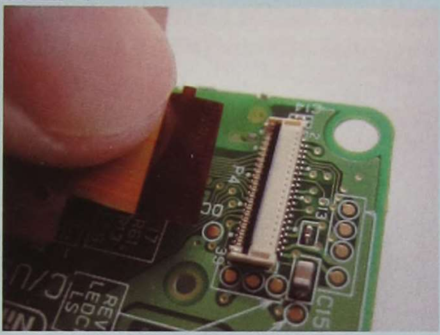
**79** 接下来的部分非常重要，因为NDSL的设计比NDS稍微复杂一些。此时液晶屏幕的数据排线仍旧插在主板的下端上，要小心地将主板和屏幕掀开。注意观察，可以看到有两条大排线插着主板，靠近转轴的那条来自上屏，非常庆幸的是它终于没有连着下屏了。



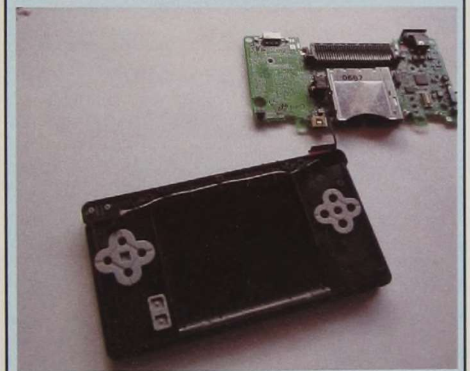
**80** 用刀片将卡座掀起，顺利将上屏的数据排线抽出。



**81** 接着用同样的方法把下屏的数据排线抽出。



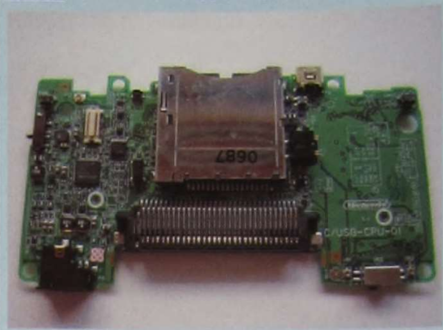
**82** 现在可以把下屏拿走了，主板与机壳只剩下一条黑色的天线相连。



**83** 小心翼翼地将黑色天线从NDS卡槽下端抽走，在卡槽的下面隐藏着最最重要的CPU，所以一定要小心，别把NDSL的心脏给划伤了！



**84** 主板终于拆卸完毕！现在让我们来欣赏一下NDSL华丽尊贵的躯体吧。



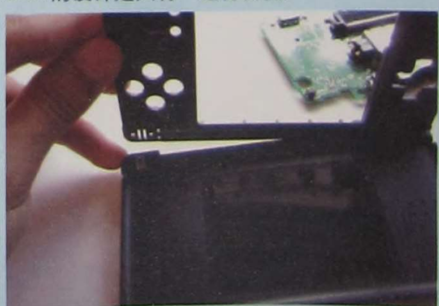
**85** 这是主板的背面，因为NDSL的按键回归导电胶设计，因为主板上只预留了金属接触点，惟有START和SELECT键采用的是导电金属垫片的设计。从主板的背面我们可以看到所有电路聚焦的中心位置正是CPU所在，那个地方同时也是NDS卡带插槽焊接的位置。



**86** 接下来一鼓作气，将机壳全面拆卸干净！在转轴有电源指示灯的一边将2颗十字螺丝拧下。



**87** 上下部位终于可以分离了，但奇怪的是在这一端竟然没有找到金属转轴。难道NDSL的设计是只有一边有转轴？



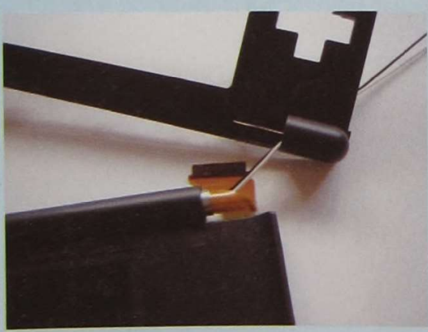
**88** 在这个位置可以将NDSL的下半部分机壳拆下来，从这里可以看到里面并没有安置有弹性的金属转轴，而仅仅是一个普通的金属圈。



**89** 仔细观察机壳，可以看到线状凹槽，不用怀疑了，数据线就从这里抽走吧。



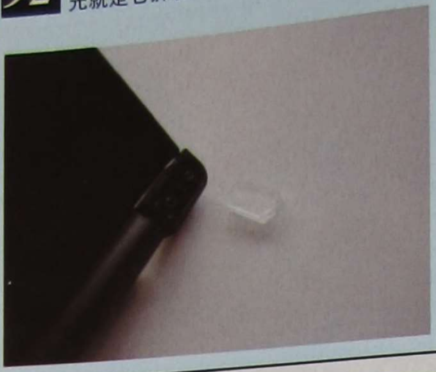
**90** 果然，上屏数据线、Wi–Fi天线、麦克风数据线都从这里安全的“撤离”了。



**91** 电源指示灯实际上在主板上，这里设置有一个折射塑料片，用指甲将它按下。



**92** 平时在玩游戏时，我们看到的电源指示灯光就是它折射过来的。



**93** 此时可以将那个转轴帽拿下来，露出金属转轴。NDSL看来果然采用了单面转轴的设计，不知道这样的设计会否造成翻盖时左右不平衡？



**94** 接下来拆卸上屏机壳，在屏幕四周布置的橡胶垫下面暗藏着4颗螺丝。



**95** 用刀片将橡胶垫撬起。在下刀的时候一定要轻用力，以防止弄伤机壳，而橡胶垫的边缘一定会被划伤，这个没有更好的办法避免。



**96** 将屏幕四周的4颗十字螺丝拧下。



**97** 螺丝拧下来后，笔者怎么弄都无法将
打开，卡扣实在是卡得太严实了，
办？



**98** 坚持了数分钟后还是找不到更巧妙
法，只能用螺丝刀强行撬开机壳。



**99** 仔细观察了机壳设计之后，才明白自己
多么的愚蠢。试着想一下：如果考虑
方的维修服务，任天堂会把机壳设计成需要
能打开吗？原来，上屏机壳的设计GBA卡带
壳设计是一样的，只需要上下两层顺着相反
向推移即可。



**100**
迹。（如果



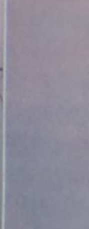
**101**
上，本着
卸工作到
子不小啊



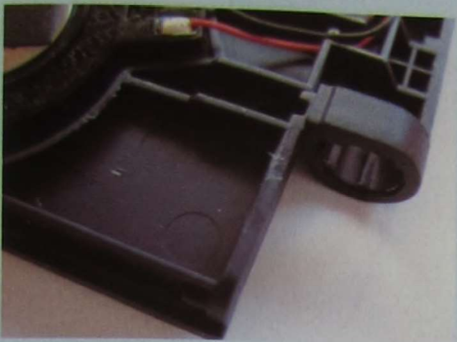
**102**



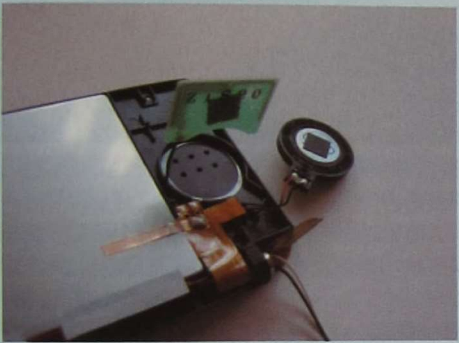
**103**
小的NDS
可以压缩



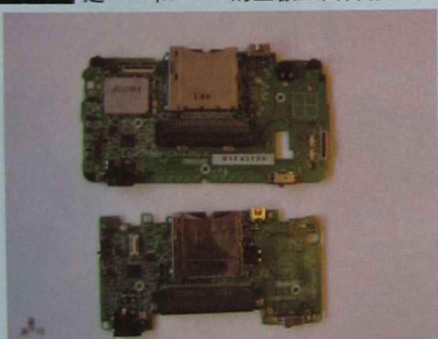
**100** 所幸的是，刚才的强行撬开并没有将机壳弄裂，只是在内部留下了一丝痕迹。（如果弄裂了，偶真要欲哭无泪了……）



**101** 最后将Wi-Fi天线电路板拆下，喇叭也撬开，发现都被焊在上屏的数据排线上，本着“会进灰的屏幕坚决不拆”的原则，拆卸工作到此也就告一段落了。（编：啥？你小子架子不小啊，不拆的话减稿费！）



**102** 最后，让我们来审视一下战果吧。这是NDS和NDSL的主板正面合影。



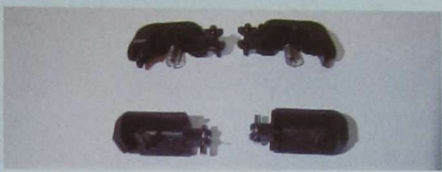
**103** 这是主板的背面合影，从现有的设计思路来看，似乎任天堂再推出一款更小的NDS也不是没可能。因为NDSL目前仍旧存在可以压缩的空间。



**104** 这是NDS和NDSL的触摸屏合影，两块屏幕的分辨率、表面积一模一样，外观看起来都差不多，只不过用料不同造成了画面表现力的不同。由于排线接口的长度不一，因此“NDS和NDSL互换屏幕”的想法只能放弃了。（有一定电气知识且有备用排线的话，还是可以试验一下的）



**105** NDS和NDSL的L、R键合影，两者差不多大。



**106** NDS和NDSL的十字键、功能键合影，NDS的按键体积比较大，NDSL的按键则和和GBM的按键差不多大。两台机器的手感其实都不错。



**107** 从这张图上看来，NDSL确实没有比NDS小很多哦，由于屏幕完全可以用更高档的工艺制作以进一步缩小面积的缘故，再加上屏幕两边的喇叭也可以缩减空间，所以说任天堂如果打算再推出一款缩小版的NDS是完全没有问题的。



**108** 锂离子充电电池的合影，左边的为NDSL电池，容量为1000mAh；右边的为NDS电池，容量为850mAh。由于结构的差异，两种电池不可互换使用。



**109** 后半部分机壳的合影，NDSL机壳比NDS机壳足足缩小了一大圈。





最后为这次拆机工作来一张华丽的合影，里面的零部件千万不要搞混了哦，如果搞乱了就很难装回去了。那样一来就麻烦了……

通过这次的拆机，我们学到了不少知识，并且也看到了世界一级游戏厂商在硬件设计方面的高超技术。很高兴和大家……“嘟嘟！嘟嘟！”（手机响了）各位真是不好意思，我再接一个电话。

“喂，你好。我是恐龙……LIKY？哦，你好！什么？问我NDSL评测稿子写好了没有？你刚才不是说要我拆机吗？什么？你说NDSL拆机稿子不需要了？但我现在已经写完了啊？啥？叫我把拆机稿子直接按DLETE键删除？要我现在就写NDSL评测稿子？”（沉默了几十分钟，身体逐渐石化……）



# 喜刷刷
## ——NDS+NDSL刷机全教程

文 江西…

"喜刷刷、喜刷刷！喜刷刷嗷嗷……"

一听这歌，有的玩家怒了："恐龙你搞什么名堂嘛，大庭广众光天化日之下唱这歌？"大家可别误会哦，偶正在为朋友的NDS刷机，这不，连续…了好几台机器，于是就趁这高兴劲儿哼哼了几句。

什么？你说不知道怎么刷机？那么，NDS刷机的来历总该知道了吧？什么？你也不知道？好吧，看来有必要从NDS诞生之初讲起了，且听我慢慢唠叨来……

在2005年1月，NDS仅仅诞生1个多月的时候，一个名为"Xlink"的狂热小组宣称即将破解NDS的无线连接部分，他们计划通过网络架接来进行无线网络聊天，而他们所利用的载体正是NDS内置的《PictoChat》聊天软件。试着想一下，可以和手机一样发送短信消息以及简易绘图，而且这样的聊天是全球范围内的，这是多么的新奇啊！紧接着，另一个名为"Nitro"的小组则计划破解《银河战士Prime 猎人》试玩版，以达到无线对战的目的。

NDS诞生仅1个多月便被这么多电脑高手盯上，看样子离烧录盛世的繁荣时代不远了。

但很快，由于任天堂官方宣布将和Gamespy网站联手打造NDS无线联网服务器，服务内容包括无线联网游戏、无线聊天等等，而且这一切服务都是免费的。这使得Xlink和Nitro的工作一下子变得毫无意义，所以最终两个小组都没有将工作进行到底。不过他们的工作已经为NDS的破解拉开了序幕。

2005年初，一个名叫Darkfader的玩家利用自制的设备将《银河战士Prime 猎人》试玩版和《超级马里奥64DS》Dump了出来。一开始无数程序爱好者怀疑、争论、质疑这两个ROM的真实性，很显然，当Darkfader证明了其ROM的真实性后，怀疑者们都闭上了嘴。这个事件将NDS的破解工作全面正式拉开。不过很可惜暂时这两个ROM都无法在任何设备上正常运行。

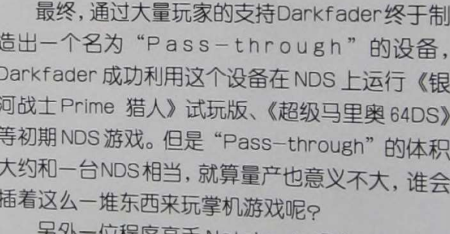
由于NDS主板的先天特性，如果插GBA槽的话将只能引导出ARM7这个专门用来处理GBA游戏的CPU，而如果插NDS槽的话则只能引导出ARM9这个专门用来处理NDS游戏的CPU。现在的关键问题便是：NDS的ROM已经有了，但是如何让ARM9来执行它？这个问题难倒了不少程序爱好者，由于制作NDS插槽的烧录卡异常困难，因此大家都把目标放在了GBA槽上。只要可以在GBA槽引导ARM9正常工作，那么离成功便不远了。

随后的2005年2月，Darkfader在自己的个人主页上放出一个名为"hackds2"的计算程序，他的目的在于发动全球对破解感兴趣的玩家们一起来完成NDS的破解。这个程序可以借助多台电脑的运算能力，聚合出一个可观的结果，以进一步接近NDS的完美破解。

最终，通过大量玩家的支持Darkfader终于制造出一个名为"Pass-through"的设备，Darkfader成功利用这个设备在NDS上运行《银河战士Prime 猎人》试玩版、《超级马里奥64DS》等初期NDS游戏。但是"Pass-through"的体积大约和一台NDS相当，就算量产也意义不大，谁会插着这么一堆东西来玩掌机游戏呢？

另外一位程序高手Natrium42吸收"Pass-through"的精华部分，制造出了"PassME"，这个小玩意只有两张NDS游戏卡那么大，它的工作原理正是引导ARM9运行从GBA槽传输数据的NDS程序。这意味着商业化的NDS烧录卡终于要面市了。

最后到了2005年5月，一个名为NeoFlash的烧录卡被推向市场，它是首款支持烧录NDS游戏的烧录卡。512M版本在当时的售价约为人民币1200元。NeoFlash实际上就是一张GBA插槽的烧录卡，它利用一个名为"MAGIC KEY"的引导卡（"MAGIC KEY"实际上也是PassME演化而来的），并配合一张NDS正版卡，这样便可以在GBA槽引导出ARM9正常工作，换句话说，烧录NDS游戏不再是程序高手的独享了，普通玩家只要…套设备也可以步入烧录生活。




▲Natrium42 制造的"PassME"。

随着时间的推移，越来越多不同品牌的N…录卡推出市场，例如现在比较流行的有SU…CARD-SD版、GBA LINK2、G6、M3等等。…始的时候每一种烧录卡都必须用各自的引导卡…导游戏。SUPER CARD-SD版用的是SU…



▲插上PassME运行烧录卡的NDS。

PASS，GBA LINK2用的是SPRITE KEY。…上所有的引导卡都是从Natrium42设计的Pas…演变出来的。

从目前现有的情报来看，SPRITE KEY的…性比较强，这张引导卡可以用在SC-SD、L…EZ等等烧录卡上。而SC-SD专用的SUPER…不可以用在LINK2上。

不管玩家使用的是什么品牌的烧录卡，…型号的引导卡。在玩NDS游戏的时候都要…导，玩家在玩NDS烧录游戏时，NDS插槽始终…一张硕大的引导卡。虽然GBA LINK2后期的…支持玩家在引导成功后可以拔去引导卡，但…是一件麻烦事。于是，FlashME就此诞生了…

FlashME由Loopy编写而成。最初的F…



▲LINK2 用的 SPRITE KEY 兼容性很强，可以引导其他品牌的烧录卡。

仅仅是为了能在NDS上执行一些游戏DEMO而设计出来的。它的工作原理是修改NDS的固件，让主机强制执行GBA卡上的NDS程序。当初FlashME并不可以引导出NDS商业游戏，它只能引导出一些自制NDS程序或者官方的游戏DEMO。

随着作者不断地深入研究，软件版本从最早的V1、V2，一直到最新的V7以及保留NDSL四级亮度调节功能的LITE BETA。现在FlashME已经可以完美引导NDS游戏，这样便使得FlashME可以完美替代PassME！

但是，问题又出来了，要想刷FlashME，就必须执行一个NDS程序，而要想执行NDS程序，就必须插上PassME设备。因此我们得出一个结论：引导卡这玩意，是无论如何都得使用一次的。大家可以去买，也可以去借，当然去店里刷也行，因为很多游戏店在卖机的时候都承诺免费刷机。（刷机才1分钟左右的过程，成本损耗几乎为0。服务大众是应该的，如果JS敢收钱就抽死他！）

也许有的朋友会问了："刷机"这词，怎么听着这么难受啊，刷了之后会不会有什么不良影响啊？

我的回答是：刷机之后的好处是可以免引导玩烧录游戏，你别小看这免引导，它不仅减轻了玩家的麻烦，而且还延长了游戏的时间（原先插着引导卡玩游戏是非常耗电的）。而且刷完后从系统菜单上完全察觉不出刷过的痕迹。另外还有一点，刷过之后的机器具备Fail-Safe功能，因此万一日后NDS被病毒侵袭，玩家可以通过"刷机"来修复NDS。而从未刷过机的NDS如果被病毒破坏了固件，是永不能修复的。这样看来，刷机的好处实在是多多。大家有什么理由来拒绝它呢？

那么，是不是所有的NDS都可以刷机呢？这里就要谈到PassME2这个设备啦。

目前笼统地从硬件上区分有两类NDS。一类是早期NDS，可以用PassME设备引导并刷机。另一类是后期NDS，这一类包括2005年4月之后生产的所有NDS、IDS以及NDSL。由于任天堂察觉到PassME给市场带来的危害，遂修改新版NDS内核，使得新出的NDS不再支持PassME，IDS和NDSL便是这一类产品。而PassME的作者也紧接着推出PassME2，这使得新版NDS再次可以引导并刷机，只不过引导方式比较麻烦。

老版的NDS引导方式为：插入GBA卡和PassME引导卡＋正版卡，开机即可进入NDS游戏。（GBA LINK2等品牌的后期软件支持不用插正版卡即可引导NDS游戏）

新版的NDS引导方式为：暂时不插入PassME2引导卡＋正版卡，只插入GBA卡，开机后进入GBA模式，选择对应的正版游戏序列号，读取成功后立刻关机，紧接着插入PassME2+正版卡后再开机，则可以进入NDS游戏。

大家也许还想问：如何快速地确认手中的NDS到底是需要PassME刷机还是PassME2刷机呢？

答案很简单：首先我们可以确信IDS以及NDSL需要PassME2刷机。至于NDS，以前有一个保守的鉴别方式，那就是查看主机背面的序列号，从左边数第二个数字如果是0、1，那便可以刷机，如果是2或者2以上的数字，那便不可以刷机。不过由于NDS生产批次太多的缘故，这个方法已经变得不保险了。那么我们便可以直接找一张PassME来实验，只要可以用PassME引导出NDS游戏，那便是老版NDS，这说明它可以用这张PassME刷机。只要引导失败，那便是新版NDS，你就必须再去借一张PassME2来达到刷机的目的。（PassME2向下兼容PassME，此设备可直接用在老版NDS上）

那么，刷完机之后，会否影响到网络ID、主人姓名等等设置呢？答案为否，经过验证，刷完机器以后不会对任何设置产生影响。



▲EWIN公司生产的PassME2增强版，大小与原版NDS卡差不多。

唠叨了半天，我们来总结一下刷机的"前世今生"：Darkfader制造的Pass-through开创了NDS破解先河→Natrium42制造出PassME让众多玩家步入烧录时代→众多烧录卡厂商借鉴PassME的设计并推出各自的引导卡→Loopy编写的FlashME支持免引导玩NDS烧录游戏……

只要可以成功引导NDS游戏，那便意味着可以刷机，只要刷了机，那便意味着以后不用再引导了，OK！理清楚了这些头绪之后，下面我们便开始刷机的旅程吧。

# 老版NDS刷机过程

目前FlashME的最新版为V7以及LITE BETA，V7建议专为NDS刷机，如果给NDSL刷，则会强制将四级亮度调节功能屏蔽，变成NDS一样的开灯、关灯调节。此时的NDSL开灯状态大约相当于原先NDSL的二级亮度；而LITE BETA则是专为NDSL开发的，NDSL刷过后可以保留四级亮度调节功能。（警告：请NDS用户不要刷LITE BETA，刷完之后机器将开不了机，不过可以救回）

既然现在是介绍老版的NDS刷机过程，那么首先大家需要下载到V7版刷机程序，这里介绍一个地址给大家下载：

http://img.cgfans.cn/upload/userfiles/bandit/flashmev7.rar

压缩包打开后，大家可以看到四个文件，他们分别为

★ flashme_stealth_v7.nds
★ flashme_v7.nds
★ flashme_v7.nds.gba
★ noflashme.nds

第一个文件俗称"健康版"刷机程序，第二个文件俗称"不健康版"刷机程序（汗……）。这是啥意思呢？因为NDS开机总是会有一个健康游戏提示，于是FlashME作者设计出了两种刷机程序，一种是保留健康游戏时间提示，另一种是删除健康游戏时间提示。除了这个小小的区别之外没有任何其他影响。由于大部分时间大家都是运行NDS烧录程序，而运行NDS烧录程序是直接进入的，根本不需要经过NDS原系统菜单，所以看不看得到健康提示画面倒也无所谓了。而由于运行GBA模式的烧录程序需要经过NDS原系统菜单，所以这时才会体验到两者的区别。

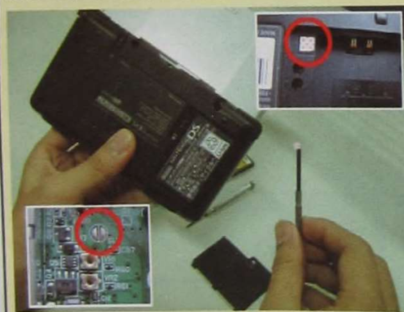
接下来让我们看看压缩包里的第三个文件，其后缀名为".gba"，这个程序是给那些老式的GBA卡使用的，由于早期EZ1等老式烧录卡不支持直接烧录NDS ROM，因此这一类烧录卡用户群如果要想刷机，就必须烧录这个.gba程序，而且要想玩NDS游戏，也必须用到"gba to nds"等相关转换软件将后缀名为".nds"的NDS游戏转换为后缀名为".gba"后进行烧录。（当然现在的EZ1烧录软件已经支持烧录NDS ROM）

那么第四个文件是什么东西呢？既然名字里有个"NO"，那就说明作用是相反的。noflashme.nds是专门用来恢复原厂固件的程序，由于刷机之后主机外观、菜单显示和未刷机的NDS一模一样，所以大家完全无视这个程序吧。

1 下载完毕后，现在把“flashme_stealth_v7.nds”烧录到烧录卡内，笔者这次刷机采用的是GBA LINK2 512M烧录卡，PassME引导设备正是原配的SPRITE KEY。在烧录V7的时候不需要采用单卡模式，直接和游戏混合烧录即可。其他还需要准备的工具有NDS正版卡一张，大小合适的螺丝刀一把。



2 用螺丝刀打开电池盖，你会看到电池的左边是两个洞，上下分别对应双屏幕的对比度调节。请不要试图去调节这两个旋钮。任天堂的GBC、GBA等掌机里一直都设计有这么个东西，估计是出厂调试用的。如果顺时针旋转的话会增加对比度，但是颜色会变淡，而且会产生出类似刷新率不够的效果，屏幕闪得非常厉害。如果逆时针旋转的话会减少对比度，颜色暗淡得一塌糊涂，屏幕发灰。（不听我劝的，请用笔记住旋钮的初始位置，别到时候钮不回来）在两个洞的上头，有一张粉红色贴纸，揭开贴纸，又看到一个洞，洞里头有个金属垫片，是两头分开的，刷机的时候需要用螺丝刀连接这两点。



3 接着开机，我们可以看到NDS被SPRITE KEY正常引导出NDS游戏菜单，上面我已经烧了《动物管理员》、《恶魔城 苍月十字架》、《马里奥赛车DS》，而第四个正是我们需要的刷机软件。




4 根据目前掌握的情报来看，刷机只有一个风险，那就是断电。所以刷机的时候保持一定量的余电比较好，当然你插着电源也行。（插电的目的是可以保证电池不至于没电，但如果电池掉了，此时还是会关机的）刷机的时候，为了防止电池掉下，记得用一个手指扣住电池。其实，别看我说得这么恐怖，我感觉一点风险都没有，我都刷了十来台NDS了，简单得很。



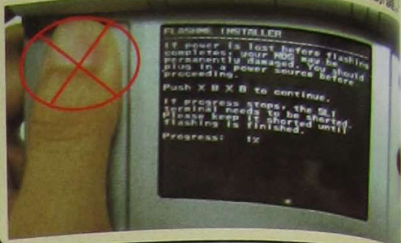
5 运行刷机软件，会出现这么一个画面，这就是刷机画面了。画面中提示说“请依次按X、B、X、B”。大家放心按，按错了不会怎么样的，只是不进入刷机进程而已。



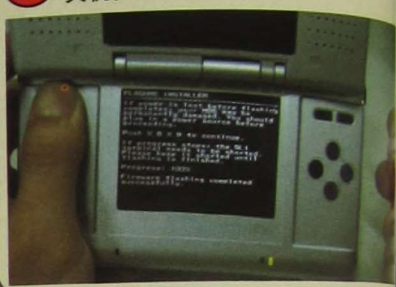
6 按下“X、B、X、B”，正式开始刷机，屏幕上显示0%不动。这是因为你还没有连接那两个金属点（这就是为什么要先打开电池盖再进行刷机的原因，因为如果这个时候选了刷机软件，而电池盖又没有打开的话，接下来忙着找工具打开电池盖的时候很容易出差错）。此时，大胆地把一字螺丝刀探进去，对准位置，眼睛看着屏幕。左移移，右移移，左移移，右移移……



7 进度条涨了！数秒钟之内就从0%涨到100%了。如果中途不小心断开了，别担心，进度条停住了而已，继续移动螺丝刀，直到进度重新开始。这个时候大家记得按住电池的手指别松开哦。此外，图上笔者的大拇指实在是犯了一个级错误，因为手指按住的位置是电源键，如果一不小心按了下去，刷机中途断电那就不妙，所以大家在刷的时候要一要小心电池，二要小心电源键。



8 看，才过了30秒不到，刷机完毕！请关机。



9 接下来就是收尾工作了，请把情书一般的小封条贴回去。




10 再把电池盖装回去。这样整个刷机工作到此结束了，这个时候NDS槽不插任何东西，开机也能进入NDS游戏菜单，怎么样，是不是免了很多麻烦？



值得注意的是，现在的刷机程序对待机支持不是很好，如果在游戏中合上主机，屏幕会间断地一闪，而且喇叭会发出“啪、啪”的杂音，如果要解决这个问题，只需要在NDS槽插入一张正版游戏即可。如果没有正版游戏，那就干脆不要待机喽。

# 新版NDS（NDSL）

如果是新版的NDS机器，请依旧下载上段文字中的V7版刷机程序。如果是NDSL，为了保证四级亮度功能仍可以发挥作用，请下载LITE BETA版刷机程序。以下为下载地址：

保留健康警告画面版本——

www.cs.utah.edu/~tew/flashme_lite_stealth.nds

不保留健康警告画面版本——

www.cs.utah.edu/~tew/flashme_lite.nds

目前市面上大部分的由PassME2改良而成的新版引导卡都附带有修改工具线，其工作原理大致都是根据玩家手中现有的正版游戏内容而修改相对应的PassME2逻辑代码。例如笔者手中的这款“PassLine＋Passme2套装”，售价为120元。其PassME2自带的逻辑代码为编号AOSJ的《应援团》，也就是说玩家手中有《应援团》这款游戏便可以直接为新版NDS引导或刷机了。而如果手中的游戏为别的游戏，则需要下载该款游戏相对应的JED逻辑代码和SAV、GBA启动文件。修改的方法有点烦琐，这里不再赘述。请大家到官方主页上查询——http://www.passline.cn。其它品牌的PassME2在出售时也有各自操作的详细说明，请大家购买时查询清楚即可。

**1** 这款PassME2的造型和EDIY小组的SPRITE KEY很相似，都采用折回设计，节约空间。用来刷机的卡没有限制，LINK2或者SC-SD、G6都行，笔者用的是SC-SD。



**2** 笔者手中的正版游戏为《露娜 龙之歌》，笔者已经将PassME2的逻辑代码修改，此时将《露娜 龙之歌》的SAV、GBA启动文件以及flashme_stealth_v7.nds全部拷贝到SD卡里，准备工作全部就绪。



**3** 将SC-SD插入NDSL，（这体积果然是可怕，迫切期待下一代缩小型烧录卡）。此时引导卡＋正版卡挂在NDS槽即可，不要插入。



**4** 用螺丝刀打开电池仓盖，用力轻一点哦，那黑色螺丝是镀的漆，如果力度太大了会划花螺丝帽，那样就不好看了。



**5** NDSL的电池仓设计非常简约，SL1接口清晰可见。大家注意到另外两个洞了吗？正如我前面所将到的，上面那个口是上屏的饱和度调节旋钮，下面那个口是下屏的饱和度调节旋钮。建议大家不要动这两个旋钮。




**6** 以正常方式开机，此时会自动进入NDSL系统菜单，选择运行GBA卡带，则进入SUPERCARD的GBA菜单。菜单中最后一项“aluj-o.gba”正是对应《露娜 龙之歌》的启动程序。



**7** 选中“aluj-o.gba”，然后按A键执行，此时画面出现这么一句话，那表示已经将启动程序载入内存中，可以开始下一步的引导了。（注：到目前为止，引导卡和正版卡都是未插入NDS槽中的）




**8** 此时迅速关机。



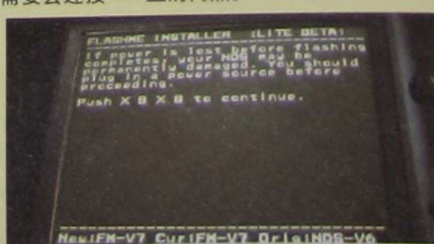
**9** 将引导卡＋正版卡插入NDS槽中。



**10** 这时候按住A、B、X、Y开机，OH YEAH！熟悉的NDS菜单出现了！SD卡上的所有GBA、NDS程序都可以在这里引导进入。到目前为止，便是完整的PassME2的引导过程，如果大家不想刷机，便可以此时进入NDS游戏了。不过整体而言，这个过程是如此烦琐，其间要开关机3次，还得运行引导程序。因此刷机是非常有必要的。



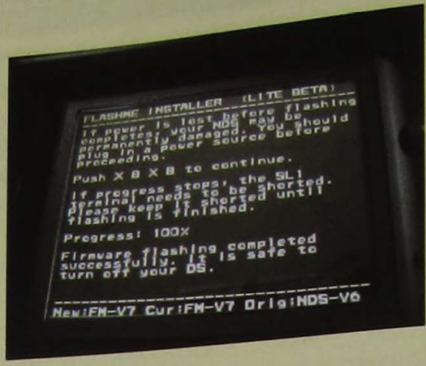
**11** 运行“flashme_lite_stealth.nds”，熟悉的刷机画面出现了。依照提示按下“X、B、X、B”正式开始刷机，屏幕上显示0%不动。这时候需要去连接SL1上的两点。



**12** 由于NDSL上的这个孔比较大，非常适合连接两端的金属点，因此用一颗平底的螺丝插进去就行了。记住此时电池别让它掉下来哦。NDSL的电池尽管有卡口，已经很牢靠地固定在电池仓内了，但还是请用手指扣住吧，以防万一。



**13** 数十秒内，进度条由0%涨到了100%。刷机完毕！请关机。




**14** 又一台免引导的NDSL诞生了。从此以后，它来玩烧录游戏再也不需要用到引导卡……刷过机的机器还有一个好处，那就是再次刷机……如果中途断电，机器可以重新开启，没有任何顾虑。刷完以后，大家请尽情地玩游戏吧！

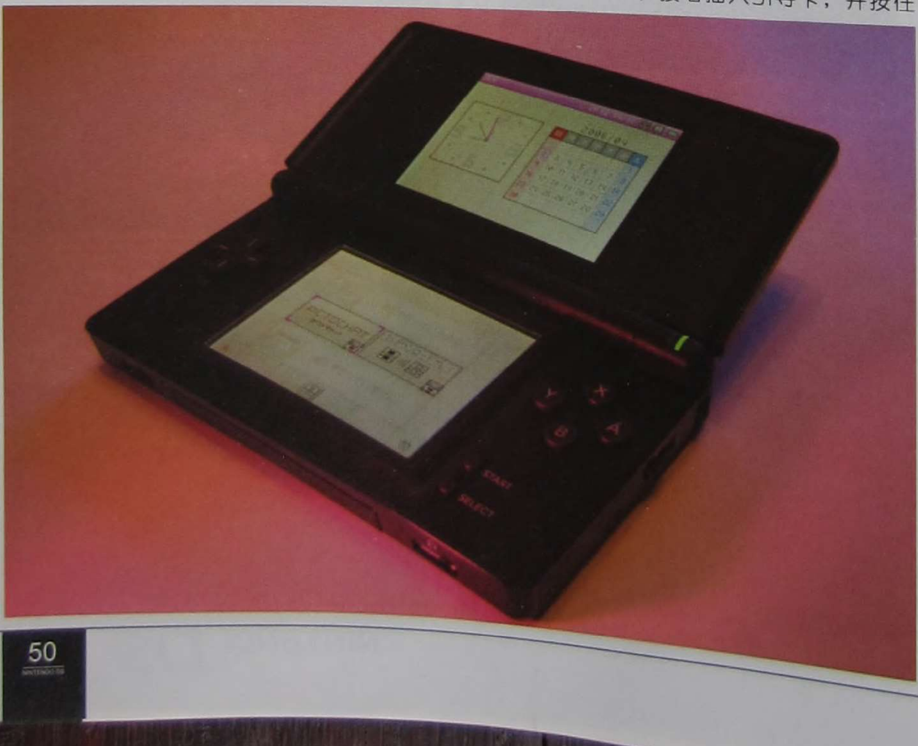


FlashME从诞生至今一共推出过8个版本，每一次最新版本的推出，都意味着功能的完善以及对烧录游戏的更佳支持。例如当初刷为V4时，无法正常运行《马里奥赛车DS》，只要一运行就会导致NDS无法开机并变成“砖块”。而V5则修复了这个BUG，大家只要在烧录卡中以单卡模式重新烧录V5版的FlashME，并插入引导卡按SELECT+START即可重新开启刷机程序。NDSL专用的最新FLASH LITE BETA版更是为NDSL保留了“四级亮度调整”这个功能。

由于内核的不同，NDSL比NDS多了“四级亮度调整”这个功能，在FlashME V7中，作者并未加入这个功能。在4月10日放出的LITE BETA版内支持了这个功能。所以不管是NDS或是NDSL，刷机之后都可以完美的免引导玩烧录游戏了。

只要刷过一次FlashME，不管再刷什么版本都不需要插入引导卡，不过大部分情况下还是需要连接SL1两点的。当然，如果是刷了NO FlashME回到了正常状态，这个时候如果还想刷FlashME的话当然要加引导卡了。笔者不建议大家刷回NO FlashME，那样没什么意义。笔者建议所有打算刷机的朋友，如果手中的是NDS就刷V7，如果手中的是NDSL就刷LITE BETA。如果日后出了V8、V9，反正不需要引导卡，只要连接SL1再刷一次而已。

最后，笔者还是要提醒一下各位，由于刷机是存在一定风险的，第一次刷机中途一旦断电或者出现别的症状，NDS（NDSL）很有可能就因此报废了（大部分情况下还是可以救活的）。根据现有的情报来看，由于电路设计上的缘故，似乎NDS很少有自动断电的情况出现，一般如果连接SL1的工具松开了，刷机进度条也仅仅是停住而已。而NDSL在刷机的时候，刷机工具在SL1的瞬间磕碰将有可能导致黑屏现象发生。（目前尚未查清楚为什么刷NDSL比刷NDS更容易黑屏）所以笔者建议大家在刷NDSL的时候，不要依照传统的方式等进度条出现后再去用工具捅SL1，而应该是事先用软性的工具连接好SL1。例如香烟、巧克力附带的铝铂纸，或者柔软的铜丝，只要将类似的工具紧紧地塞满SL1那个孔，一般都不会轻易断开。当然也有一些玩家为求保险，将外壳拆开后直接在SL1上面焊锡，这种方法当然最保险，但是对于普通玩家来说稍微麻烦了一点。如果大家在刷机的时候黑屏了，不要着急，不管是在1%的时候黑，还是在别的进度黑。机器都有救活的希望。这个时候大家可以尝试先连接好SL1，接着插入引导卡，并按住“SELECT+START+A+B”4键不放开机，……以重新看到刷机画面，那意味着可以再次补……一次坚持到进度条达到100%，机器就等于复……（很多玩家都忘记事先连接SL1了，所以……到刷机画面，这里的诀窍就是要先连SL1……哦）如果这样数次操作都没有把机器救回，……可能属于不能救回的情况，这样的话只能送……了。考虑到现在包括NDSL在内的大部分机……于新版NDS，也就是说刷机的话需要……PassME2引导卡，这一类卡的售价都在100……元不等。并且在刷机之后，引导卡一般就失去……了。风险与经济损失并存的情况下，笔者并……大家自行刷机。如果身边的朋友又没有相关……与经验，那么最恰当的方式就是在买机的时候……老板代为刷机，一般买机的时候同时刷机是……任何费用的。如果已经买了机器拿去店里……机，则可能要收取20-30元不等的人工费用……方一点的大型游戏店，为了宣传自己一般……刷机，不过现在这样的店已经不多了）



## 短接SL1小技巧

用螺丝刀短接SL1其实效果并不是很好……时候需要来会调整很多次才能将SL1短接上……里给大家提供一个更好的办法，就是将香烟……克力附带的铝铂纸卷成筒状，然后插入孔中……铂具有导电的功能，所以插入后也可以短接……效果很不错。



▲用香烟铝铂纸短接SL1效果很不错。

好吧，文章到这里就要结束了。大家……好了刷还是不刷吗？最后……让我们齐声……刷刷、喜刷刷！喜刷刷嗷嗷！”（无数鸡蛋……向笔者飞来……）

# NDS烧录卡大盘点

最近关于烧录卡的话题又变得热闹了，这个热闹的原因就是一线厂家现在已经都开始支持在单独的烧录卡上进行NDS游戏和GBA的游戏联动。NDS烧录卡发展到现在这个阶段也算是基本上定型，在功能上已经完全可以做到和使用正版卡带一样了。今天我们就来盘点并展望一下当今各个厂商的NDS烧录卡的现状，以及NDS烧录卡的未来。

文 gokumine

## GBALink

用宝刀不老这个词来形容GBALink再合适不过了，目前，Link依然在作为技术先锋给各个厂家做出一个又一个的榜样。在最近的几个版本的软件升级中，Link做出了不少新的突破。第一点就是Link的压缩技术，经过不断的尝试，可以说Link已经把游戏ROM的压缩水平发挥到了极至，很多512M的游戏已经可以压缩超过50%，而且解压缩的速度却保持原样；第二点就是Link第一个在单独的烧录卡上实现GBA游戏和NDS游戏的联动。这是一个新的尝试，也是烧录卡的一个新的发展，把玩家梦寐以求的功能彻底解决，让烧录卡不能做和正版卡一样的联动功能成为历史。

Link使用联动的方式很简单，只要在烧录NDS游戏的时候，将与之对应的GBA游戏以及存档在NDS游戏之后烧进去，这样在运行NDS游戏的时候就可以激活联动功能，将隐藏的功能、宝物以及其他一些事物显现到NDS游戏中，使用方法也很简单。为了让玩家更好地享受联动的乐趣，Link官网还公布了一张NDS游戏与GBA游戏的联动表，详细说明了每个可以联动的游戏以及联动方法和联动结果，真是服务到家。







GBALink的硬件是一成不变的，不像有些烧录卡那样可以通过升级内核来达到调整烧录卡的功能。Link卡带的硬件本身并没有什么可以调整的地方，要实现众多功能只能是通过软件来实现，可以看出Link的硬件已经是构架在了一个相当高的水准上了。硬件虽然比较成熟，但是大家又不得不替Link惋惜。

Link属于老一代的GBA烧录卡，由于发售时就拥有了独特的压缩功能，再加上GBA游戏的容量最大也不过是256M，因此512M的ZIP卡带可以说完全可以应付，而且还可以空出一些空间做一些别的事情。但是再看看今天，NDS的游戏已经有不少突破了Link的极限，达到了1G的容量，不管怎么说512M的游戏都是不够用了，就算是拥有压缩功能，这点容量还是显得力不从心。为了要玩家玩一些1G的作品，Link只能推出一些补丁程序，对部分游戏通过修改来实现减小ROM体积，和以前SC通过取消《恶魔城》的片头动画是一个道理，尽管是不影响游戏的主干剧情，但是减掉了一些东西后游戏就不再那么完整了，可以说这只是一个不得以而为之的办法，不过总比玩不了要强。

不管从哪个方面说，Link的功能一直是非常强大的，但是容量已经束缚了Link的发展，也就是说不解决卡带容量问题Link就已经没有了发展。在Link用户中支持Link发售新一代烧录卡的呼声也已经相当高了，毕竟大家对Link的技术实力还是相当认可的。不过单独保持硬件不变而增加卡带Flash的容量是有些不实际，毕竟价格会陡增，对于现在烧录卡之间的火热的价格战来说会相当不利，为了避免这种现象只能是重新设计硬件，以外接存储卡为载体应该就是未来发展的第一步，这样卡带容量可伸可缩，完全做到要玩家自己做主，需要多大容量自己就购买多大的存储卡即可；同时容量的增加也可以让Link的实用性变的更强，现在烧录卡上的Moonshell软件非常厉害，不仅是可以实现MP3播放，还能播放高质量的专用动画，同时有了大容量卡带的保障，Link也可以着手开发更多的新功能，而不必再拘泥在容量这个问题上了。

Link一直没有让我们失望，相信以后也不会，不过，如果再慢一步的话，在时间上就不容乐观了，希望厂家早早着手，不然时机一过市场份额就会被其他厂家所瓜分。

## G6 FLASH

现在的烧录卡中，G6无疑是独孤求败的老大，不管是功能、游戏兼容性还是价格都是一流的。G6本来是一个国外的公司，将G6的中国发行权委托给电影卡厂家。这种结合可以说是多方面的，其中还包括了技术的相互交流和应用。按照目前的状态是各个烧录卡厂家各自为营，缺乏在技术上的交流，才使得我们玩家在选择烧录卡时候非常头痛。G6就是打破了这个常规的产物。

G6最独特的就是强大的功能和最大高达4G的容量。G6的构造可以说是和GBA时代的王者EZ3同出一辙，不过G6把EZ3的各项能力更发挥到了极至。首先，G6在使用上摆脱掉了传统意义的烧录器模式，不需要任何驱动，只要插入USB接口即可，电脑会把G6默认成一个移动存储器，但是这不只是默认成而已，其实，G6就是能像U盘那样实现快速的拷贝，直接复制粘贴就可以，这使得游戏烧录时间大大的减少，同时还可以把G6确确实实地当成U盘来拷贝其他文件；其次，G6第一个提出了在256M的RAM中运行超过这个容量的游戏，这就是现在很多烧录卡厂家都在效仿的DoFAT格式。这个格式的确立可以说是NDS游戏上的一个里程碑，让很多为硬件不足而发愁的厂家找到了新的希望，



也正是这个格式的确立，为G6打下了坚实的基础。为了兼容当时最完美的GST格式ROM，G6在研发的时候将NEOFLASH进行了彻底的分析，并将NEOFLASH的专用格式完全移植到了G6的身上，使得不仅可以兼容自己的格式，还能兼容其他家烧录卡的专用格式，使卡带兼容性进一步增强。不过随着厂家对ROM的进一步了解，这个兼容的问题已经彻底不存在了，所以这个附加功能就变的没有人使用了。

说到功能方面，就不得不提到G6的软件能力。为了将G6发挥到最大的实用性能，软件的配合是离不开的，G6像电影卡一样采用内核升级的方式来达到提升兼容性和增加附加能力，这一点可以说是相当成功，为玩家省去了很多的麻烦。通过对内核的调整，G6不但拥有了M3的影音播放功能，而且还实现了GBALink的GBA游戏互动功能，可以说G6是取各家之所长。也是通过内核的功能使G6也有了一些属于自己的独特软件，可以实现一些PDA的简单功能。总之，这点做得非常棒。

在存档功能方面，G6在电池记忆上只能保存一个游戏记录，不过升级到V3.22及更新的版本后，系统会自动将存档存储在硬件中，这样就可以通过硬件存储支持更多的存档了。

G6是GBA原卡大小的烧录卡，为了对GBA游戏有完好的兼容性，特意保留了时钟和电池，再加上对于小卡来说那高达4G的容量，所以价格相对来说在所有烧录卡中也是NO.1的，这不得不说是G6的一个痛处。G6的小卡依旧使用金属喷漆的外壳，虽然新拿到手的时候非常漂亮，但是使用长了以后掉漆也是困扰玩家的一个问题。不过由于G6的出色性能，还是有很多玩家选择了G6，毕竟小卡确实可爱。G6是一个定型的产品，因此不会再有什么衍生卡带，4G的容量对于玩游戏来说已经足够了，换个游戏也相当容易，就算没有电脑在网吧里安上转换软件后也可以轻松搞定，所以说在未来一段时间G6要做的就是继续强化其辅助功能，还就是尽快发布中文版转换软件。




# NEOFLASH/NEO MAX




任何一个成功的产品背后都有一个实力雄厚的开发队伍，NEOFLASH就验证了这句话。NEOFLASH的成功在于最先拉拢了PassMe和ROM DUMPER，也就是说最早掌握了引导技术和ROM发布。NEOFLASH有了这两大法宝无疑就等于掌握了整个业界。当时惟一的ROM DUMPER GST虽然公布了大量的NDS ROM，但是发布以后其他烧录卡厂家无论怎样都无法解决运行问题，其实这也难怪，不会DUMP自己的CLEAN ROM，只能是来研究发布出来的NEOFLASH专用格式，导致了所有厂家下了同一个结论——必须重新设计硬件。然而就在各个厂家头痛的时候，只有自己可以运行商业游戏的NEOFLASH正式上市，成功地迈出了NDS烧录时代的第一步，直到其他DUMP小组的CLEAN ROM公布以后，NEOFLASH的垄断地位才被打破。对于战场一样的商场来说，NEOFLASH的做法无可厚非，不管怎么样，NEOFLASH的GST格式ROM在兼容性方面一直是处于领先地位的，也正是为什么G6会为了兼容GST格式ROM而下很大的血本，不过这种优势没有保持多久就开始落败，卡带容量再次成为了产品发展不可突破的瓶颈。




■廉价套装MK3 2006。

NEOFLASH在国内是和XG FLASH共同合作的，一边负责软件和PassMe方面，一边负责卡带方面，而NEOFLASH的卡带就是XG FLASH烧录卡。如果单独只考虑玩游戏，NEOFLASH是个不错的选择，兼容性方面也是没得说，不论是GBA游戏还是NDS游戏都是非常的拿手，1G卡带的价格也不算高，相对来说比较实在。不过辅助功能方面，NEOFLASH就要差些了，因为NEOFLASH只有一个FLASH区域用于烧录游戏ROM，所以并没有像Link那样的压缩功能，也没有像G6那样的多媒体功能，他只是一个实在的烧录卡。如果您不喜欢这么繁杂的花哨功能，只是为了玩游戏，那么NEOFLASH也是不错的选择了。不过有一点需要注意，就是NEOFLASH的烧录时间可是要有耐心，不然您可能会抓狂。




■NEO MAX的全部。

NEOFLASH可以说已经是比较稳定的烧录卡了，厂家也意识到了在新的竞争中NEOFLASH已经处于相当不利的境地了，于是NEO MAX就仅随其后紧锣密鼓地研发了。NEO MA[…]核心就是其引导卡MAGIC KEY2/3（以下[…]MAGIC KEY），MAGIC KEY的特点就是在于[…]使用NDS卡槽来实现游戏功能。

在NEO MAX中，MAGIC KEY不仅仅是[…]PassMe，而且还是一个烧录卡，还将ROM载[…]改成了SD卡。其实MAGIC KEY的工作原理[…]单，首先是把ROM直接拷贝到SD卡中，然后[…]行的时候直接将SD卡中的ROM烧录到烧录卡[…]MAGIC KEY本身的空间中，可以说MAGIC K[…]是完完全全为NDS开发的烧录卡。不过MA[…]KEY在研究中更大的一个进步就是直接支持没[…]任何补丁的CLEAN ROM，这是目前所有烧录[…]未能实现的，直接省去转换游戏的麻烦。不过[…]使用了新技术，MAGIC KEY显得还不是很成[…]此NEO MAX才会携带一张烧录卡。这张烧录[…]作用可以说是作为MAGIC KEY的补充，在MA[…]KEY本身兼容游戏出现问题的时候，烧录卡就[…]派上用场了，只要把游戏烧到卡带中即[…]NEOFLASH一样的使用，除此之外烧录卡还[…]个引导的作用，在使用MAGIC KEY的时候，[…]通过NDS的GBA口引导一下才能启动，当[…]果只用MAGIC KEY玩游戏的话，软件启动[…]就可以把GBA口的卡带拔下来了，这样在[…]

的时候就能像NDS卡带一样实现了联动，虽然方法有别于其他烧录卡，但是真正实现硬件联动的第一套烧录卡带可是MAGIC KEY。

随着软件的不断成熟，现在MAGIC KEY也单独发售了MK3 2006，取消了附带的烧录卡，只保留了MAGIC KEY3、SD卡、读卡器和没有烧录功能的引导卡，价格是超级便宜。目前MAGIC KEY面临的最大问题还是游戏的兼容性不是很高，MAGIC KEY本身容量只有512M，不能支持最大的1G容量游戏，而且在将SD卡中的游戏烧到MAGIC KEY中时，使用的时间太长，而直接运行SD卡中的游戏目前还不是很成熟，还存在延迟等一些问题，不过这个问题好像已经有了解决的办法，SC、M3、G6全都解决了这个问题，相信MAGIC KEY也不会被难倒。相信在未来的发展中，MAGIC KEY还会扮演着重要的角色，随着软件的进一步成熟，一定会更为出色，成为一颗璀璨的明星。

## SUPER CARD



这就是我们大家熟悉的SC，SC卡最初是以仿冒电影卡的身份出现的，不管是从包装还是外型，甚至是构造都是模仿电影卡。毕竟在那个年代电影卡可以说是造成了很大的轰动，GBA上最佳的电影播放硬件非电影卡莫属，不过由于种种原因，电影卡只是一个单独的硬件，在玩游戏上没有做任何的拓展，SC就是看中这一点，推出了同样有兼容电影卡播放功能但是还有游戏功能的SC-CF，这一个改进是相当的成功的，玩家不仅可以在GBA上体验看电影的乐趣，同时还能玩游戏。接着SC又第一个发布了使用SD卡的SC，SC-SD算是对SC-CF的一个改良产品。

进入NDS时代以后，厂家开始研究解决运行NDS游戏的问题，基本上在最初运行256M以内的NDS游戏问题得到了很好的解决，不过在运行512M的游戏时却卡住了，直到M3推出了在256M RAM中运行任意大小游戏的方法，这一问题才得到了根本的解决。

SC在软件方面的不少创新也是相当有成就的，在运行NDS游戏时，第一个支持了游戏中任意存档功能，就像当年在GBA游戏上使用的功能一样，打破了游戏系统的束缚，只要愿意，任何时间任何地点都可以存档，这不得不说是一种很厉害的功能。在最新的软件中，SC继GBALink、G6以后，成为第三个只要单独一张烧录卡就能支持联动的产品。




SC的硬件非常简单，把一些没有太多必要的功能全部取消掉了，像在GBA游戏时代，为了支持《口袋妖怪》和《我们的太阳》让各个烧录卡发疯似的追求时钟功能，可是到头来却发现，除了这几个游戏以外基本上没有太多的用处，而且随着时间的流逝，这种追捧时钟功能热潮很快退去，其实这点有些像现在大家一直呼声很大的NDSL专用烧录卡一样的道理，只会在硬件上增加无谓的成本。SC这点并没有去追捧，而且通过补丁的方式达到支持这几个游戏，能运行就好，谁还在乎那些。如果打开SC的外壳还会发现和其他烧录卡有一点不同，就是没有了电池；这个电池不仅是作为时钟芯片的电力供应，同时也是对SRAM中游戏存档的电力支持，由于SC使用的是外接式存储卡，在容量上有了很大的优势，因此就直接把存档由SRAM记忆方式调整成直接写入到存储卡上，不必再需要SRAM芯片做记忆，经过一系列的调整，就有了现在SC的硬件规格。也正是经过这样的调整，才有了在价格优势上如此明显的差距，让所有用户买的起就成为了SC的口号。不过从现在种种迹象表明，很多功能在使用NDS的时候确实已经不重要，甚至没有必要了。

低廉的价格加上在游戏支持度上的很大进步，使得SC-SD成为了一匹黑马。这也算是另一种极端行为吧——一种是追求全面高价的极端，一种是追求够用低廉的极端。相信大部分玩家会选择后者吧，SC就是这样一套卡带，如果不需要太多华丽的功能，只是为了玩游戏，选择SC是没错的。

## MOVIE PLAYER3



■第二代电影卡。



■现在的M3-CF。

MOVIE PLAYER3就是第三代电影卡，简称M3。

电影卡最初并不涉足游戏，从M1到M2都是以多媒体为切入点作为掌机的硬件产品，是SC的出现改变了电影卡，能支持游戏功能又同时使用外接存储卡的SC对电影卡的打击是很大的，为了加强市场的竞争力，不得不让电影卡在自己的硬件上做重新考虑，因此就有了M3。M3在硬件设计的时候并没有去效仿当年的主流烧录卡，而是把重点放在了结合自己多媒体的功能上，M3就是在这种条件下诞生了。在硬件的构造上M3保留了普通烧录卡的全部功能，同时又针对自己的多媒体功能做了加强，在功能上M3算是当时最先进的，不需要任何软件的支持就可以实现很多其他烧录卡不能支持的功能，电影卡又有了希望。

进入NDS时代以后，由于硬件已经定型，所以必须依靠软件来实现NDS游戏的运行，经过不断摸索，终于发布了自己的专用格式，让仅有的256M RAM上支持了任意大小的游戏运行，这是一个非常大的进步，如果没有这一创举，可能现在不少烧录卡已经不存在了，毕竟只能玩256M以内的NDS游戏是不够的。

经过不断的完善，目前M3游戏的支持度也已经非常不错了，基本上可以支持全部的NDS游戏，在其他功能的增加上也有着很大的进步，最新的内核也支持了单卡互动功能，把最后的一点遗憾也取消了，同时在多媒体扩展上又进行了新的尝试，像中文输入法编辑文本这个功能就非常实用，目前也




已经入测试阶段……

虽然多媒体功能一直在强化，但是在影音播放上M3却受到了致命的威胁，那就是Moonshell这款软件。通过Moonshell这款软件，任何的NDS烧录卡都可以实现直接支持MP3格式的音乐，这是M3一直没有能实现的功能，一直以来M3都是使用自己的专用格式，尽管可以实现同步歌词显示功能，但是音质一直没有太大的提高；在电影播放功能上M3的境地也同样不容乐观，Moonshell的专用DPG格式也是支持任意NDS烧录卡的，而且DPG格式在影片的压缩和质量上也是相当出色，尽管在某些方面还有待进一步修改，但已经是能够和M3的专用格式摆到台面上比试了。面对强敌的出现，M3已经在开发NDS专用强化水晶引擎，相信到时候一定会有一场硬仗。现在，M3也不得不接受Moonshell的现实，已经把Moonshell的功能移植到了自己的产品中，这样既可以兼容M3的专用格式，又可以利用Moonshell来播放MP3和看DPG电影，算是一举两得，不过对于其他烧录卡而言，多媒体这个卖点已经没有太多的竞争力了。而存档保存方面，M3和G6构造比较相似，就是如果不将存档保存到存储卡中，运行的下一个游戏就会将前一个游戏的存档抹消掉，不过设定成自动备份存档就没问题啦。

电影卡的另一个用途不知道大家是否了解过，从很早开始，国外就公布了DUMP NDS游戏的方法，就是使用的电影卡，而如今电影卡官方也公布了专用的DUMPER工具，这样任何玩家都可以通过简单的方法实现ROM的DUMP了，而且是完全符合规范的CLEAN ROM。在未来，M3的软件应该就是自己的卖点了，硬件上目前还没有听说有新的进展，不过可以确认的是，厂家一直在研究NDS正版卡大小的烧录卡，从目前已经公布的PassMe就可以看出来离这一步又接近了，小的PassMe并不是像国外那种是建立在卡带的基础上，而是完全全地彻底了……信息，这是一个不小的突破，相信电影卡一定会给玩家带来更多的惊喜。




# 其他烧录卡

由于NDS游戏容量的问题，导致以前很多风光的厂家倒台，像以前的龙头老大EZ也几乎快淡出我们的视线了。不过要说姜还是老的辣，EZ沉寂了一段时间以后终于要发威了，整合了外接存储卡类型的EZ4已经进入了最终阶段，预计4月中旬就会公布发售时间和价格，看来是要来一个大反击了。

由于目前商家的保密措施很严密，所以现在EZ4卡带的很多细节还不是很清楚，像游戏兼容性、卡带的功能、耗电情况……都需要等卡带正式公布以后才能得到消息，不过目前已经可以知道EZ4是GBA卡大小的体积，使用的存储卡是MINI SD，从公布的测试图片上可以看到没有了电池的设计，也就是说取消了SRAM存档和时钟芯片，应该是调整到直接存储到存储卡中，基本上算是一个专门针对NDS主机开发的烧录卡。

相信在不久的将来，烧录卡界会更加繁荣，一个新的NDS烧录时代即将来临，我们要做的就是攒钱……







# 附：引导的技术和革新

说到引导卡大家第一个印象就是PassMe了，这个是国外的一个小组研究出来的东西，作用就是在NDS上运行GBA卡中的游戏和程序，最后成为了早期引导运行商业游戏的惟一办法。最早把PassMe应用到实际中的就是NEOFLASH，他们直接使用了PassMe的技术，在正式产品中将名字修改成MAGIC KEY，在NDS游戏初期有着不小的贡献。接着很多效仿产品纷纷上市，比较知名的就是M3的PASSKEY和Link的SPRITEKEY。这两种引导卡在功能上和PassMe没有任何的区别，只是两种引导卡在外形上做了一些修改，把MAGIC KEY那种直接突出的NDS卡转移到了NDS主机的背面，这样在外观上就让主机就不那么难看……PASSKEY更是增加了一个小开关，只要……就可以在不拔下PASSKEY也能运行上面……带，另外EZ和SC推出的PassMe也是……KEY同出一辙，突出一大块，所以目前市场……以M3的PASSKEY和Link的SPRITEKEY……更多些。

后来任天堂看到事态的严重性，在……NDS主机的时候把NDS主机内部程序重新……得在那以后的NDS都不能使用以前的PassMe……序来运行了，于是经过一段沉寂以后，……PassMe推出了。像M3的PASSKEY2就……




出了一个新的硬件产品，而且可以任意切换成PASSKEY1和PASSKEY2。由于需要对应新的程序，因此PassMe2的使用方式上也都有了不同，首先就是需要针对使用的正版卡带对PassMe2进行设置，M3的PASSKEY2使用最简单，只需要配合随带产品插入到GBA卡槽中即可完成设置，而像Link、SC等厂家的产品虽然是通过PassMe1直接升级的，但都需要通过一根电缆在PC上调整，这样就显得麻烦了很多。

不得不提的是，一款软件把以上问题都摆平了，那就是FLASHME。FLASHME是一个程序软件，他的作用就是替换NDS主机里的原有程序，做到直接模拟成PassMe的功能，这样就不需要任何的引导卡就可以玩游戏了，而且刷成FLASHME以后更不需要使用正版卡的引导也可以正常玩商业NDS游戏，这是一个不小的进步。刷成FLASHME以后主机的功能不会有任何改变（V4以后版本），当不想使用的时候还能还原成主机的原始状态，算是一个非常绿色的软件，现在基本上的NDS用户都在使用这个软件了。可以说现在的PassMe基本上只是销售给使用行货IDS的玩家而已了，毕竟保修是首要；而最新的NDSL也是因为有了可以调节亮度的功能，因此在刷FLASHME以后这个功能就将消失，所以有些得不偿失，在新软件出来以前也只能靠PassMe来支撑了。（编注：截稿前发布的V7 beta版已经开始支持四级亮度的调节了。）

不过PassMe的进化也没有止步，最新的PASSCARD已经上市销售了，完全是正版NDS卡的大小体积，可以支持任意的NDS主机，而且NEO的最新MK4也即将投入市场，看来两面一直是在激烈地竞争……不过说到最后，一面是免费的软件，一面是高价的硬件；一面是高效的节电能力，一面是耗电严重，相信这样一比较FLASHME还是占据着很大的优势；但也不得不说的是，无论多大的优势，刷机也要用到引导！




从最初的硬件引导到最终的软件引导，只是经历了几个月而已，相信随着FLASHME的更加完善，PassMe的字眼将慢慢淡出我们的视线，而PassMe在将来惟一能做的，就是在BOSS那里给NDS刷FLASHME用了吧？




# NDS烧录卡大盘点

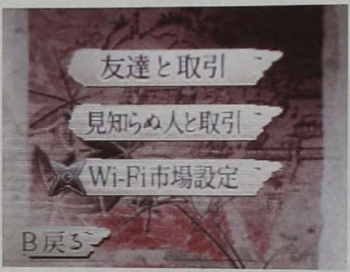
# 与全世界玩家一起游戏吧
## ——NDS 上网设置全攻略



自去年11月份老任启动"任天堂 Wi-Fi联机服务"(Nintendo Wi-Fi Connection，以下简称WFC)至今，已经有100多万人登录WFC，进行了总联机次数超过2500万次的联机游戏。社长岩田聪明确表示任天堂的终极目标是让所有购买NDS的玩家都至少能亲自联机一次，后续工作也将致力于WFC服务的普及。老任不惜投资数亿日元为我们建立了这么优秀的平台，别告诉小Z你还没有用过！什么？你早就想加入我们的Wi-Fi游群却抱"机"无门，那就请看小Z这次为大家带来的这篇《NDS上网设置全攻略》吧！

文 ZinniaSun

NDS WiFi游戏的连接设置完全采用了同一套系统，并且配置信息也是保存在DS主机供所有Wi-Fi游戏共用，存储在DS固化Rom位置与旧版本Flash的冲突也是导致在最初时玩家使用Flashme V5之前版本玩《马里奥赛车DS》后NDS变砖头的原因。但是Wi-Fi连接的设置程序却是捆绑在DS游戏里而并非捆绑在NDS本身操作系统中，因此在进行下面的Wi-Fi配置前，首先应当保证你拥有上述任意一款Wi-Fi游戏才行哦！还有一点需要注意的是在次接入WFC时会给你的机器分配一个"连接ID"，每款游戏首次联机都会给你的"连接ID"分配一个属于这款游戏的"Friend Code"，因此如果你将DS卡带插在别人的机器上玩游戏时如果接入WFC，那么由于原本的"Friend Code"与现在机器上的"连接ID"不匹配，则会导致你的"Friend Code"不可用，给你重新分配一个与现在机器"连接ID"配合的"Friend Code"，那么以前引以为豪的战绩可是都会丢失的哦！解决方法嘛，就请看我们下面的文章的内容吧！




▲最近发售的《天诛DS 暗影》可以利用Wi-Fi交换道具。

**目前支持WFC的NDS游戏列表**

| 中文名称 | 游戏原名 |
|---|---|
| 马里奥赛车DS | MarioKart DS |
| 欢迎来到动物之森 | おいでよ どうぶつの森 |
| 托尼·霍克滑板 美国荒野 | Tony Hawk's American Wasteland |
| 失落的魔法 | Lost Magic |
| 死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运 | Bleach DS 苍天に驱动ける运命 |
| 银河战士Prime 猎人 | Metroid Prime Hunters |
| Contact | Contact |
| 俄罗斯方块DS | Tetris DS |
| 天诛DS 暗影 | 天诛 DS Dark Shadow |

## 网络配置篇

所谓WFC，实际上就如同PC上的浩方、PSP上的Xlink Kai网络对战平台，都是通过接入Internet后通过服务器适配，让全球玩家之间建立多人联机游戏环境。因此，如何才能让我们的NDS通过本体内置无线网卡接入Internet网络就是配置的关键。在这里小Z将各种接入方法大体上归纳为3类，并为大家一一详细介绍，即使完全对Wi-Fi网络一窍不通，顺着这里的步骤一步一步做下去，也会成功的！所以希望大家能耐心将小Z的文章看完，如果有问题不明白，随时还可以拨打小Z的QQ或去小Z的Blog留言哦！

### Wi-Fi热点接入

如果你身在北京、上海等大城市，或是还在一个不错的大学读书，或干脆就在日本，那么恭喜你，你将很有可能免费享受无线网络接入WFC这一优质的服务。因为在这些地方经常会遇到免费的Wi-Fi热点，我们可以借助它进入WFC的世界！什么？你还不知道什么是Wi-Fi热点？那就听听小Z这个自称专家的人给你一个通俗的解释吧！

所谓Wi-Fi网络，是基于无线传输协议的一种网络媒介，实际上是一种多人互联的局域网(就像电脑联电脑打《魔兽争霸》，只是不需要线，这个大家应该都明白了吧)。如果要一个局域网接入Internet国际网络，那么当然需要有一个主机接入网络，并将其数据接口共享给大家。而Wi-Fi热点就是这样的一个东东！它的一端连接着Internet，另一端提供给笔记本、NDS、PSP、PPC等各种带有无线网卡的设备接入。而你只要在它无线网络信号覆盖范围内又连接了它的网络，那么根据等号的传递性，你也就可以进入了Internet进行WFC对战啦！(^_^)对了，NDS本机无线网卡支持的是IEEE 802.11b无线网络传输协议，传输速率可达11Mbps哦！

如果理论已经基本明白了的话，并且已经确认你现在所在的地方确实有热点覆盖（如果不知道哪里有热点可以去http://tech.sina.com.cn/wifi/finder.shtml 网页搜索），那么就请跟小Z来手把手的做吧！首先，请从口袋或书包中掏出我们的NDS，插上一款支持WFC的游戏，并打开电源开关（众人曰：废话！ -_-o）。这里我们以《天诛DS 暗影》为例进行讲解，其他游戏设置方法基本类似。游戏在连入WFC后可以通过网络进行物品交易，很有意思哦！首先读取故事模式存档，选择"Wi-Fi市场"，确定，进入"Wi-Fi市场设定"，选择"Wi-Fi コネクション设定"即可进入任何游戏都通用的Wi-Fi连接设定菜单了（见图1）。"Wi-Fi接续先设定"是设置Wi-Fi网络等信息，"オプション"中有三项（见图2），第一项"本体情报"是查看本机MAC物理地址（每个机体无线网卡都有永久且惟一的MAC物理地址），第二项是删除自己的ID（第一次成功接入网络后便会自动获得一个ID），第三项是转移Wi-




图1

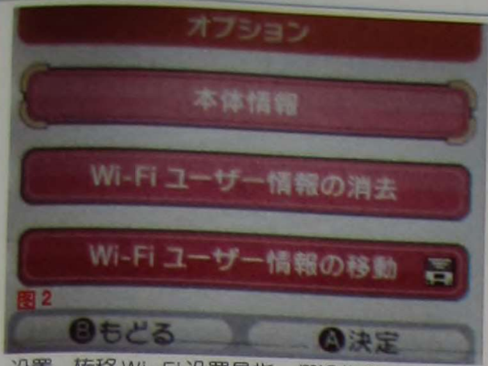


图2

设置，转移Wi-Fi设置是指，假设你有NDS，又新买了NDSL，要将网络配置转移到新机上就需要选择这一项，这样DS游戏才能读取相同的“连接ID”从而保留以前联机时的“Friend Code”，否则就会如我们上文所说，在新机上玩游戏会需要新建“Friend Code”点击“Wi-Fi接续先设定”，会看到三个连接配置槽以及最下方的任天堂专用USB无线网络适配器连接按钮（见图3）。三

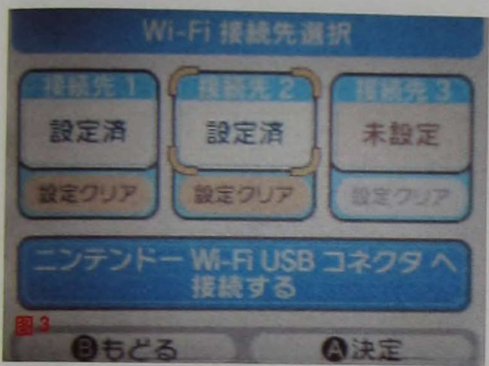


图3

个配置槽内可以存储3种无线网络配置，这样游戏在接入WFC时会自动按照顺序来尝试各个配置直到连接成功。配置槽如果存在配置信息则会写有“设定济”的字样，点击的话可以修改已经存在的配置，通过每个设定槽下方的“设定クリア”的按钮可以清除当前槽内的无线网络配置。“未设定”则表示当前槽位不存在配置文件，点击后可以进入创建向导界面。这里小Z点击第3号空设定槽进入下一步的设置。在创建向导页中我们选择“アクセスポイントを检索”（见图4），系统就会自动搜索当前区域内存在的无线网络。左下方的“AOSS”和“らくらく无线スタート”两项是国外两个无线网络服务提供商（其中“らく

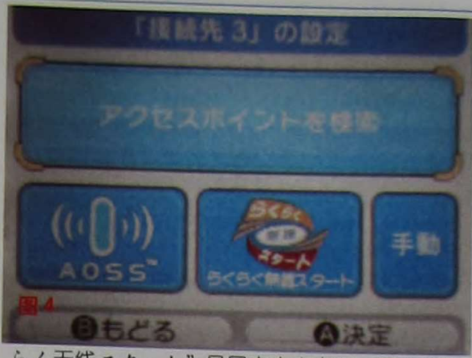


图4

らく无线スタート”是日本本土专用，因此美版和欧版游戏不具备此连接选项），因此基本无视。右下方的“手动”是在知道SSID等详细信息情况下提供的高级设置。这里小Z以北京某高校的无线网络为例，点击“アクセスポイントを检索”自动搜索，就可以查找到现存区域内的无线网络（见图5），“BUAA-WLAN”就是我们要找的网络

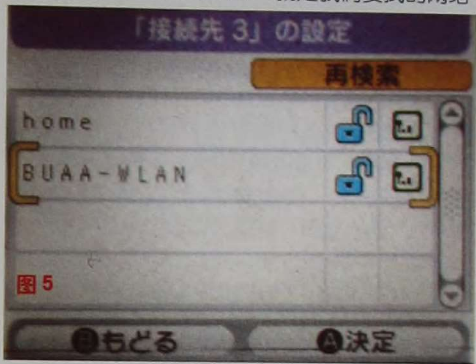


图5

SSID啦，右边打开的小锁说明此网络并没有进行WEP加密，最后面的不用说大家也明白是表示网络信号的强弱。选中后按A键系统就会使用自动配置IP及DNS的方式开始尝试连接WFC网络，但这样的结果往往都会失败。这时返回到Wi-Fi连接配置页会看到第3号配置槽已经占用，我们点击进入详细配置页面。这时就需要找网络提供商询问详细配置信息啦！第一项“SSID”肯定无需重新填写（见图6），第二项“WEPキー”只有加过密的无线网络才需要填写。第三项“IPアドレス自动取得”代表网络中是否采用由热点自动分配IP的方式获得自己的IP地址，选择“する”则无须填写下面的三项，选择“しない”，即中文“不”的话就需要在下面的内容中手工输入“IPアドレス（IP地址）”、“サブネッとマスタ（子网掩

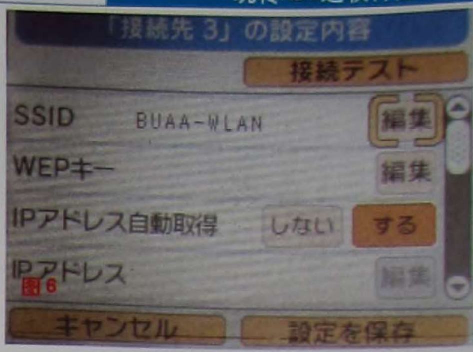


图6

码）”、“ゲートウェイ（网关设置）”（见图7），而这些内容的填写都需要询问热点提供服务商。第七项“DSN自动取得”是指解析域名的服务器地址，一般选择“する”自动获取。如果需要手工设置则选择“しない”自己填写“プライマリDNS（主DNS服务器地址）”、“セカンダリDNS（次DNS服务器地址）”。根据无线网络服务商提供的信息填写好后点右上方的“接续テスト”就可以进行测试了，或者直接点右下角的“设定を保存”在保存了当前配置后返回上一页面了。如果没有问题的话就可以直接退出Wi-Fi设定开始WFC联机游戏啦！这里对于每个设定都讲得很细致是为了在下文其他设置中减少重复的介绍。还要提醒大家的是，很多无线网络热点，尤其是校园无线网热点一般都不具备访问国外网站的功能，因此可能会导致无法联接WFC。由于Wi-Fi设定中并没有加入代理服务器的功能，因此遇到这种问题的话基本上是无法解决的。再一个还有很多无线网络需要通过IE登陆下载网络证书才能获取Internet网络数据流量，对于这样的无线网络，也是无法进行WFC的！

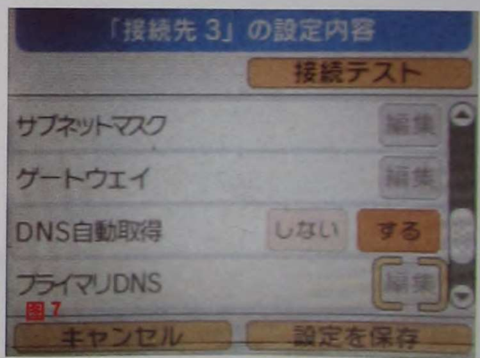


图7

## 无线路由器接入

如果没有热点又想享受WFC的无限（无线）乐趣，那就快去购买一款无线路由器在家中自组无线网络吧！小Z很早就入手了一款D-Link的DI-624+A，支持IEEE802.11g 54Mbps的传输速率，并且完全向下兼容，各方面素质不凡，大概260银两的价格也算合理，当然更便宜的还有TP-Link，不过素质怎么说也还是没有D-Link的好。对了，还没有进行本人通俗版的无线路由器知识讲座呢！下面给大家补上哦^！

无线路由器的作用就是根据IP协议将无线网络设备与局域网、ADSL Modem等设备接入同一物理层，使数据在局域网设备（主要是PC机）、ADSL小猫（接入Internet必备，或者也可以是一个固定IP的小区网络接口）及无线网络接入设备（小Z这里当然是指NDS啦！）之间传送。因此如果我们想让NDS接入Internet网络进行WFC，条件就是NDS、PC、ADSL小猫（固定IP的小区网络接口我们会放在第三部分“使用AP网卡接入”中介绍）。这里可以有两种接入方式选择：a.在PC上通过ADSL拨号软件共享上网，NDS通过无线路由器连接PC的共享网络；b.在无线路由器上通过固件拨号ADSL小猫上网，PSP连接无线路由器热点则可以直接接入Internet。在这部分的内容中小Z将着重讲b方法，因为a方法与下文第三部分“使用AP网卡接入”的模式相仿，小Z会在下面的内容中为大家介绍。

关于通过无线路由器拨号上网，小Z这里以自己的D-Link DI-624+A为例进行讲解，其他品牌无线路由器的配置方法基本类似，常见无线路由器兼容性列表请大家参看附录。首先是接线，D-Link DI-624+A无线路由器共有1个WAN接口和4个LAN接口，为了能够通过路由器进行拨号（见图8），请将你的ADSL小猫网线插入无线路由器的WAN端口。下面另取一根直连或者交叉双绞线（普通网线）从无线路由器LAN接口接入你电脑的网卡上，就完成了基本的配线。现在打开你的电脑IE浏览器，让我们来配置无线路由器。在IE地址栏输入 http://192.168.0.1（这是D-Link DI-624+A无线路由器默认的出厂IP地址，不同厂商的无线路由器出厂IP地址可能不同，这个可以在产品的使用说明上查到），此时会出现口令输入窗口，在用户名这里输入admin，密码为

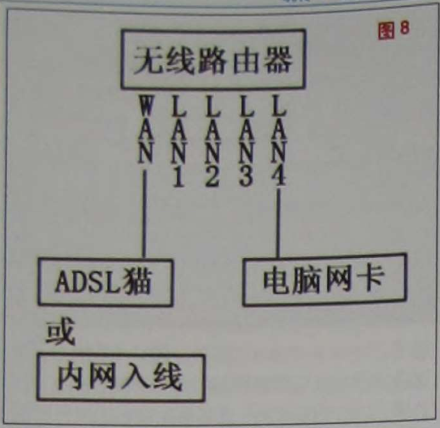



图8

空（D-Link DI-624+A无线路由器默认状态管理员登陆密码，以后如果自己更改了设置，那这里也要相应改变，其他品牌的无线路由器初始管理员口令也请查阅产品使用说明书），登陆后可以看到设置界面的首页了（见图9）。下面我们来采用

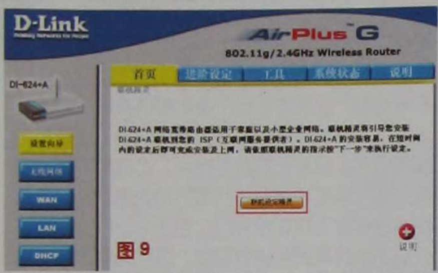



图9

联机精灵来配置无线路由器，设定基本上都是点下一步（见图10），时区自然选GMT+8（见图11），只需要在设定PPPoE处输入家中ADSL上网的帐号及密码（见图12）。之后是无线网络配置，设定“无线网络ID（SSID）”按自己喜好输入就好（只要别打中文……）（见图13），“信道”采用默认值6即可，WEP安全方式想设定可以选64Bit WEP密码，并在下面输入（最好只有数字，E文只能A–F），其实如果在家的话完全没有太大必要设置WEP密码。完成后点重新激活，无线路由器的配置就OK啦！激活后进入系统状态页面，点

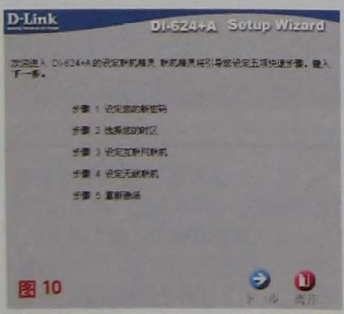



图10

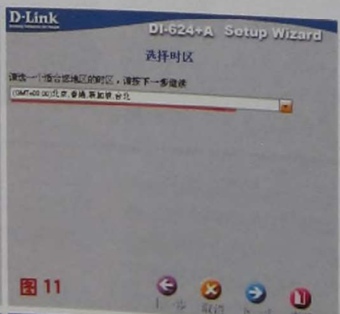



图11

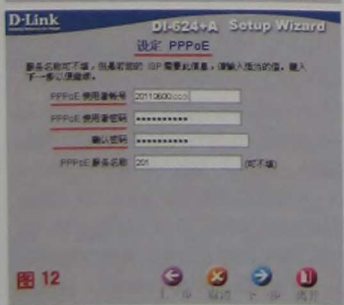



图12

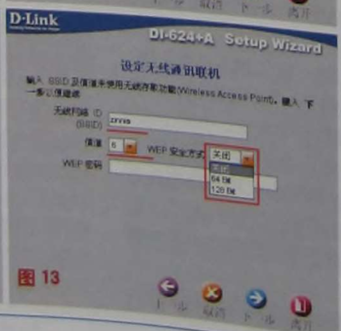



图13

击WAN端联机按钮无线路由器就会通过ADSL小猫拨号接入Internet网络。其实不通过联机精灵也能完成这些配置，尤其是采用其他厂商的无线路由器的话，只要PPPoE和无线网络配置正确基本上就也可以啦！

下面我们再来看看NDS端这时的配置，依旧是进入到Wi-Fi连接设定页面，选择一个空配置槽开始搜索无线网络，就会在列表中看到我们刚刚建立的无线网络的SSID（见图14）。依旧是都

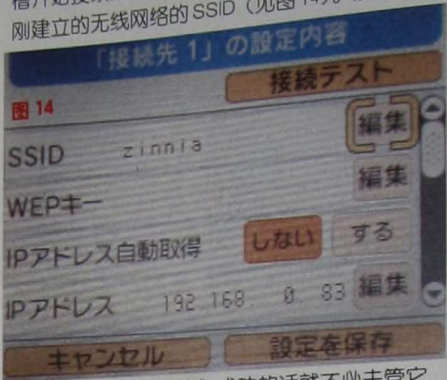



图14

采用默认配置开始测试，成功的话就不必去管它，如果不成功，我们就来打开它的详细配置。“SSID”当然不需要改变，如果有设置密码就在下面的“WEPキー（WEP Key）”点右侧的“编辑（Edit）”输入密码，搞定这两项后将“IPアドレス自動取得（Auto-obtain IP Address）”设置为“しない（No）”，我们来手工设置IP信息。首先是“IPアドレス（IP Address）”小Z在这里设置为“192.168.0.83”，大家一般只要设置为“192.168.0.x”都可以，只要前几位都和无线路由器IP数字域相同即可，这样可以省去每次连接时再分配IP地址花费的时间。“サブネットマスク（Subnet Mask）”设置为“255.255.255.0”（见图15），“ゲートウエイ（Gateway）”一定要填写无线路由器IP地址，小Z这里填写了“192.168.0.1”，它是为网络连接指明了Internet的数据来源，因为这里我们是通过无线路由器拨号ADSL上网，所以这里必须填写无线路由器的IP地址（其他品牌无线路由器请根据使用说明填写）。填完这些内容后，“DNS自動取得（Auto-obtain DNS）”会自动设置为“しない（No）”，要你输入一个DNS地址。最简单的方法就是在“プライマリDNS（Primary DNS）”中填写上无线路由器的IP地址，“セカンダリDNS（Secondary DNS）”空下不填。如果直到ADSL服务商的DNS服务器地址的话，可以直接填写网络ISP的DNS地址来解析域名。设置完成后可以点“接続テスト（Test Connection）”进行测试或者直接点右下角的“設定を保存（Save

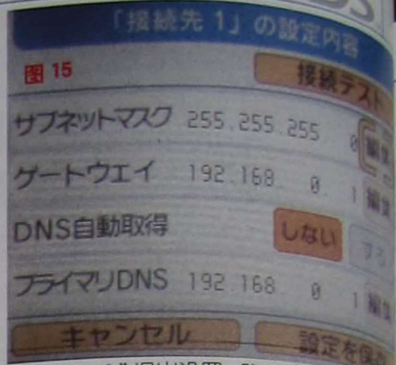



图15

Settings）”退出设置，然后就可以开始游戏WFC连接啦！

采用上面的设置方法其实可以将网络共享给PC端。方法嘛就是将计算机连接无线路由器网卡的本地连接设定成除了IP地址与NDS以外其他全部相同的设置（见图16），这样在上网游戏的同时，电脑也可以上网浏览网页（见图17）（如果能上QQ却不能使用IE打开网页，改IE的“工具”菜单中“Internet选项”–

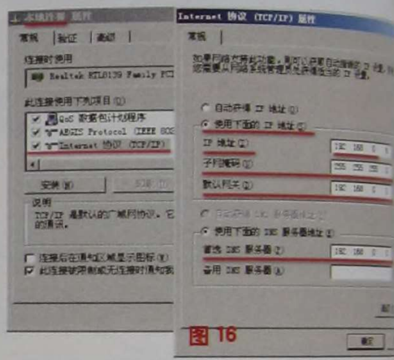


图16

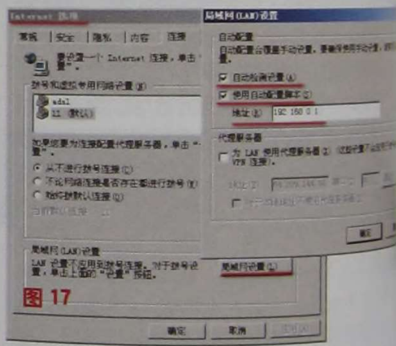


图17

接”→“局域网设置”，选择“自动检测配置”“使用自动配置脚本”，脚本的地址填写网关地址：192.168.0.1即可）。还有很多朋友问到能在不开电脑的情况下就让NDS上网连接WFC其实方法也是有的。在设置无线路由器的WAN配置中将“自动联机”一项选中（见图18），这样以不再需要电脑执行“联机”就能通过ADSL上网，但是大家注意，如果不是包月上网，这样就意味着只要ADSL小猫和无线路由器通电，就会自动上网，就要耗费网费哦！最后再补充一下关于网上网用户如何通过无线路由器将网络共享给PC和NDS。内网上网一般来讲都会给用户分配一个固定的IP、子网掩码、网关设定及DNS服务器配置，这时我们先将内网入网的网线插在无线路由器的WAN接口，然后再用一根普通网线将无线路由器与我们的PC网卡相连，进入本地连接的网络设置，首先还是将本地连接设定成除了IP地址与NDS不同以外其他全部相同的设置，然

开IE，输入http://192.168.0.1进入无线路由器的设定界面，采用设置向导的话其他设置均与ADSL相同，只是在选择WAN时选固定IP地址（见图19），然后在后续的页面中将内网上网提供的固定的IP、子网掩码、网关设定及DNS服务器配置全部照搬填在这里就OK啦！当然，无线路由器还支持动态IP地址以及其他很多方式的WAN接口网络连接，大家只要根据自己的网络情况试着做一做，应该说都能搞定的！怎么样？听了小Z的介绍大家一定已经心动不已了吧！不过不要着急，还是先请大家继续往下看，因为小Z还有更加省钱的解决方案要告诉大家哦！

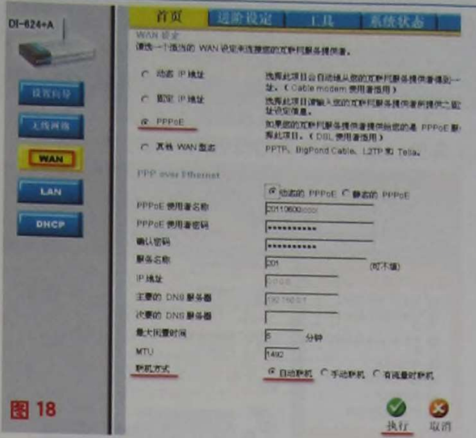


图 18

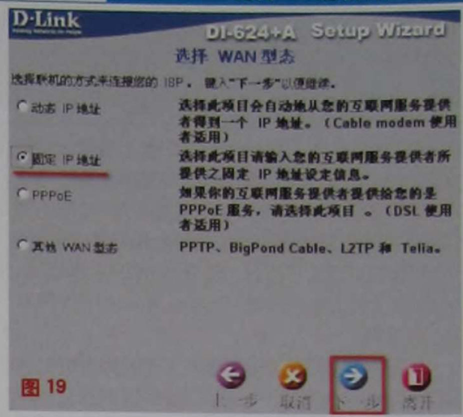


图 19

## 使用AP网卡接入

所谓AP，即Access Point，其实就是我们在一开始所说的热点，建立热点除了我们刚刚所说的无线路由器以外，还有一款专门建立热点的东东——无线AP网卡！而针对实现AP功能而言，无线AP网卡又分为两类，一类是硬件AP网卡，它的功能就只能建立AP，不能充当路由的功能；另一类和其功能相同，只是它本身是一块无线网卡，而通过软件支持可以实现模拟AP的功能，我们称其为软AP网卡。使用一般家用AP网卡建立网络，一般覆盖的范围要比无线路由器等专用设备覆盖面积小，而且在支持设备数量上也十分有限。但是AP设备最大的优势就在于价格！据笔者所知，最便宜的硬件AP网卡NEC WL11AP在网络上售价仅30元（见图20），烟盒大小，携带方便，支持IEEE802.11b协议，最大11Mbps的传输速率，搭配上一款普通路由器实现8口无线路由器功能成本也仅仅不到百元。而很多笔记本的无线网卡设备本身就支持软AP(这个需要在网卡芯片官方网站上去找软AP驱动，但笔记本最常见的Inter无线网卡的软AP驱动小Z并没有找到)，相对于无线路由器的设备费用，如果只是给NDS用的确使用AP网卡就足够啦！下面小Z就分别来介绍一下硬件AP网卡和软AP网卡的设置吧！

图 20



首先我们来介绍一下硬件AP设备，以NEC WL11AP为例，你还需要有一个ADSL小猫，电脑及以太网卡，当然还有NDS和支持WFC的游戏。由于这款设备并没有路由的功能，因此首先我们将ADSL小猫接在路由器的WAN上（如果在电脑上拨号无响应则说明你的网线是双绞线，因此将ADSL小猫改接LAN上就应该可以解决问题）（见图21），再将PC和WL11AP分别接在LAN端，接WL11AP的端口插在WL11AP后面的WAN还是LAN要根据你所用的网线是双绞线还是直连线决定，大家要是实在不知道，可以先随便插一个，之后试试便知道。现在所有线就接好啦！让我们打开PC中的IE，输入http://192.168.0.202（这个是WL11AP出厂默认IP，和前文介绍的D-Link DI-624+A相似，也采用了WEB页面管理的形式，无须任何驱动软件，如果打不开，就说明前面的LAN和WAN的接口插错了），这里我们输入用户名和密码（WL11AP的默认用户名“admin”，密码“public”）登入即可设置无线网络，设置方法同上D-Link DI-624+A的设置无线网络部分相仿，小Z就不再赘述。然后让我们进入电脑的网络设置，由于这里我们要用电脑通过路由器拨号ADSL小猫，再将Internet网络通过网卡共享在路由器层，因此电脑端的配置尤其重要！首先打开“控制面板”→“网络连接”，这里以小Z的电脑为例（见图22），“ADSL”是拨号连接，“本地连接”是网卡的连接。首先在本地连接上右键，选择“属性”，双击“Internet 协议（TCP/IP）”打开IP设置页面，选择“自动获得IP地址”（见图23）（否则下一步会出现无法共享网络的现象），确定后再到“ADSL”的拨号连接上右键修改“属性”，在高级选项页中将“Internet 连接共享”中第一项“允许其他网络用户通过此计算机的Internet连接来连接”选定（见图24），并确认“家庭网络连接”选择的是接入路由器的“本地连接”（这里多网卡用户一定注意要选择接在路由器上的网卡！），确定。这时再回到我们的“本地连接”IP地址设定页，将IP地址设定为“使用下面的IP地址”，并在“IP地址”中填写“192.168.0.x”（“x”代表不与网络中任何设备冲突的1-254之间的数字，小Z这里设置为8），“子网掩码”设置“255.255.255.0”就可以啦！这里因为是由电脑共享网络，因此下面的网关等都可以不填写，但是也正是由于是由电脑共享的网络，所以网络数据会经过如“金山网镖”之类各种防火墙的过滤，因此如果在进行WFC时速度有严重延时或者根本连接不上服务器的现象，请先关掉所有防火墙（包括WindowsXP自带的Windows防火墙，关闭方法在“控制面板”→“Windows防火墙”→“关闭”）。到这里所有PC端的设置就完成了，双击ADSL连接网络后就让我们来进行NDS端的设置吧！

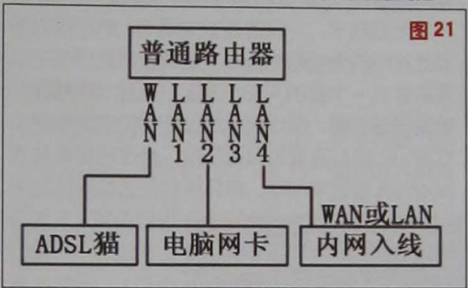


图 21

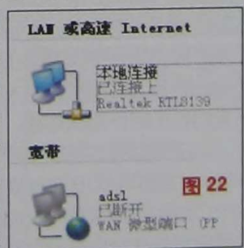


图 22

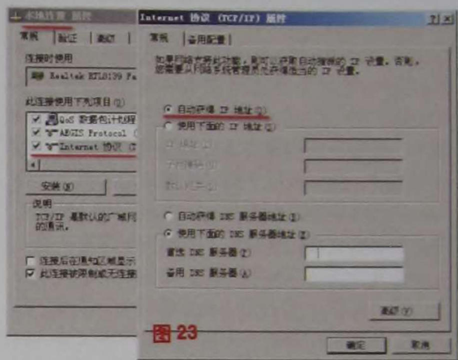


图 23

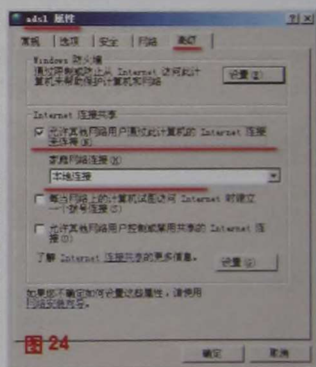


图 24

还是让我们进入到Wi-Fi连接设定页面，由于AP端设置都依旧按照无线路由器的设定，因此搜索网络的话依旧搜索到的是zinnia网络SSID，这里其他的设定都不需要再变更了，只需将“ゲートウェイ（Gateway）”和“プライマリ DNS（Primary DNS）”都填写上我们电脑上本地连接的IP地址“192.168.0.8”就可以啦！怎么样？很简单吧！这里咱们再来回忆一下在“无线路由器接入”部分提供的a方案，其实设置上完全和使用硬件AP设备完全一样的哦！

介绍了硬件AP设备的连接方案，让我们再来看看软AP网卡是如何让NDS接入WFC世界的吧！无线网卡相对于无线AP则是更为普及一些的东东了，在价格上它也要比无线路由器便宜得多（TP-Link的大约120元），功能上就是一块普通网卡，现在的笔记本电脑几乎款款都有。小Z当年为了玩NDS的WiFime，就是早为PC购入了一块PCI接口的无线网卡Edimax EW-7128g，没想到这回又派上了用场，因为通过软AP模拟后，也可以通过无线网卡将PC接入的Internet共享给NDS哦！

其实前面我们所讲的也都是如何将网络共享给我们NDS的问题，不过不同的是这次我们不再需要路由器的支持。当然在一切行动之前你需要确认一下你的网卡是否支持软AP功能（其实就相当于无线路由器，将PSP无线网络与PC基于以太网技术的ADSL连通起来），准确地说应该是你的网卡驱动是否支持软AP功能。小Z的RT2500/RT2600芯片无线网卡官方驱动并不支持软AP，但由于采用相同芯片组的网卡基本都可以互换驱动，所以我就下载了技嘉特地为其采用此芯片的网卡编制的驱动软件，实现了软AP的支持。下面就让我们来看一下详细的配置方法吧！

首先你的PC机器必须有ADSL小猫、以太网卡（连小猫用）、支持软AP无线网卡，并将它们驱动、连接都配置好，下面就以小Z的Edimax EW-7128g无线网卡为例，驱动程序使用的技嘉GN-WPKG v1.5，操作系统为WinXPSP2，在安装完驱动后，任务栏会出现如图标志（见图25）。在图标上击右键，在弹出菜单中选切换到软AP模



图 25

式，等配置完毕后再双击该图标，在弹出的Gigabyte SoftAP Utility的一般设定->AP名称中随意填入一个名称，其他所有选项均默认即可，如果想设定WEP密码就点右边的认证加密设定按钮，完成后别忘记点套用（其实就是Apply应用）（见图26），然后点关闭。这里小Z依旧采

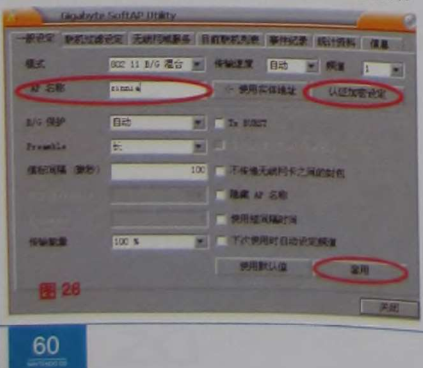
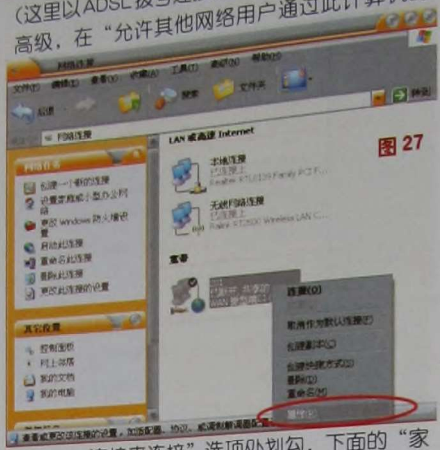
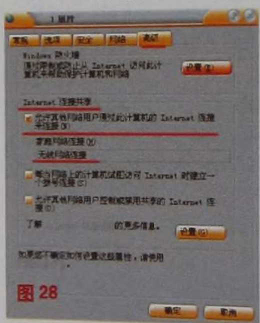


图 26

用和无线路由器相同的无线网络配置。

下面依旧是打开WindowsXP的网络连接，在你连入Internet的连接上右击右键查看属性选项卡（这里以ADSL拨号连接为例）（见图27），接着点高级，在“允许其他网络用户通过此计算机的Internet连接来连接”选项处划勾，下面的“家庭网络连接”这里我们有两块网卡现在可以选择，一块无线网卡，一块普通以太网卡，记住这时必须选择你的无线网络连接（如果没有此项的话就重新建立一个新的ADSL连接）（见图28），确定。如果出现问题，很可能还是因为你的本地网络中TCP/IP没有设置为自动获取，修改后重新共享Internet的连接即可。然后再打开无线网络的IP进行设置（方法与上面硬件AP部分相仿），记住不要让两块网卡的IP地址冲突哦！到这里，PC端设置就完成了。


图 27


图 28

下面再回到NDS的网络连接设置，这回可就简单多啦，同上面硬件AP方式一样，选中刚刚我们建立的AP网络后手工配置部分除了“ゲートウエイ（Gateway）”和“プライマリDNS（Primary DNS）”这次要换成无线网卡的IP地址以外，其他的部分完全不需要任何变更！其实任天堂官方发布的Nintendo Wi-Fi USB Connector连接器也是采用的软AP方法接入网络，只不过采用了自己的电脑端适配软件省下了我们手工配置的功夫罢了。小Z这里为了我们文章的完整，在下面也将这种设置方法给大家贴上，顺便告诉大家哪些网卡也同样支持我们老任的连接软件哦。

任天堂的专用连接软件实际上就是一款专用软AP软件+NDS连接软件两个部分。而由于每个厂商生产网卡的PID和VID值都不一样，任天堂官方软件锁定了PID和VID值就导致了它的软件只能用在它自己的Nintendo Wi-Fi USB Connector上。网上很多高手通过修改原版软件锁定的PID和VID值，这样就可以骗过任天堂的无线驱动程序，实现了让他支持更多的无线网卡。当然这里要强调，这款驱动只支持USB网卡哦！小Z这里共有7款USB无线网卡的任氏驱动（详细情况参见附录2），感兴趣的话大家可以到小Z的Blog下载哦！安装方法嘛，插入USB无线网卡，首先卸载掉原来厂商的驱动程序，在小Z的……下载对应的任氏驱动，解压缩后保证在已经……Internet网络的条件下点Setup开始安装，……会因为你的USB接口是低速而弹出“Hi-speed USB device plugged into non-hi-speed USB hub”的警告外（这时改插后面主板上的USB……般都能解决），其他基本都是OK、Next的事情（见图29）。安装完成后执行NintendoWFCReg.exe……

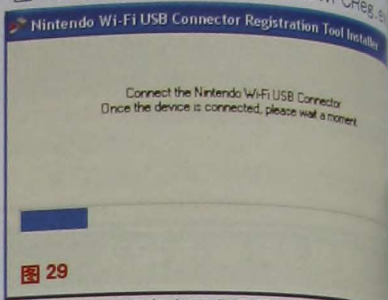


图 29

它会自动挂起在右下角任务栏中，这时我们……NDS的Wi-Fi网络连接设置，在有三个配置的下方就是连接Nintendo Wi-Fi USB Connector啦（见图30）！直接选择这个就会在电……



图 30

看到NDS上所记录你的昵称啦（见图31）！……的问号则表示还没有允许它连通到网络上。……在上面右键选择“Grant permission to connect.”的跑步图标就OK啦（见图32）！……是那句话，如果出现各种错误信息，可能的……



图 31

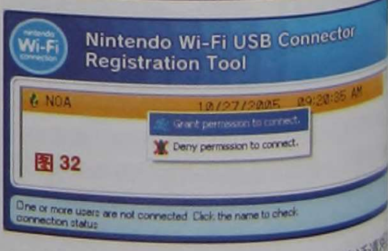


图 32

就是防火墙、IP冲突（如果有路由器的话请将路由器IP修改为“192.168.0.1”及“192.168.1……以外的IP，否则会和我们的软AP冲突）。这……有接入方法小Z都详细介绍给了大家，大家……据自己的需求，来选择合适自己的WFC之路……小Z可是在上面等着大家的到来哦！

# 官网注册篇

在老任开通 WFC 的同时就开通了官网注册活动，通过与NDS的联动，可以记录你登入WFC的次数等信息，并且会随机赠送小礼品的哦！下面我们就来说说如何来注册官网帐号并与自己的NDS链接起来吧！

首先我们打开IE，输入http://www.nintendowifi.com，进入官方网站，点击最上方中间的“Sign Up”进行注册（见图33），输入生

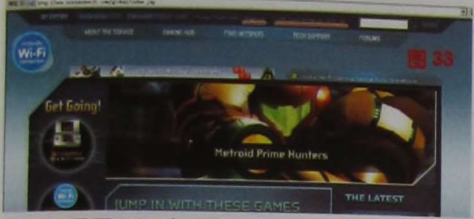


图 33

日后（见图34）点“Sign Up”图标进入档案创建页，打星号的是必填内容（见图35），依次是E-mail Address*（电子邮件地址）、Confirm E-mail Address*（再次确认电子邮件）、Username*（用户名）、Password*（密码）、Confirm Password*(再次确认密码)、Language

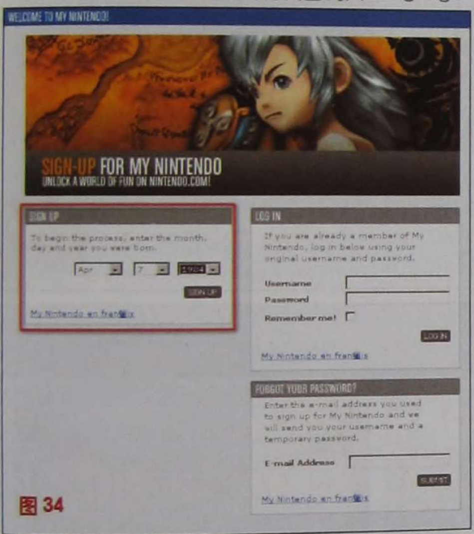


图 34

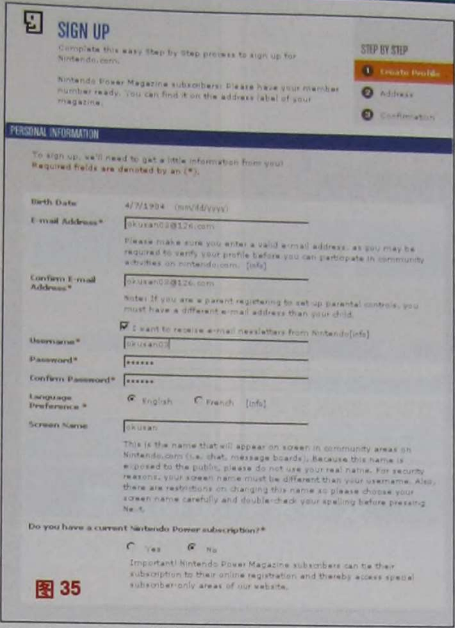


图 35

Preference*（选择英文或法文），基本都是可以随便填写的，填写好后点“NEXT”图标进入最难应付的地址信息填写了（见图36）。还是打星号的必需填写，并且会对城市、州名和邮编进行校检，填写内容依次是Address *（输入美国或加拿大地址）、City *（输入美国或加拿大城市）、State/Province *（输入美国或加拿大州名）、Zip/Postal Code *（此处需输入美国或加拿大邮递区码）、Country *（美国、加拿大二选一），这里给大家一个地址，City填“SIAM”，State选“IA”，Zip输入“50833”，Country当然是选“USA”啦！剩下的内容就自己编吧！选择“SUBMIT”提交后提示成功的话就回到http://www.nintendowifi.com，在最上面选择“Link Your Nintendo WFC ID”，然后上面提示让我们输入自己的Wi-Fi Connection ID（见图37），这个就在Wi-Fi设置一开始的“オプション(Option)”→“本体情报(System Information)”

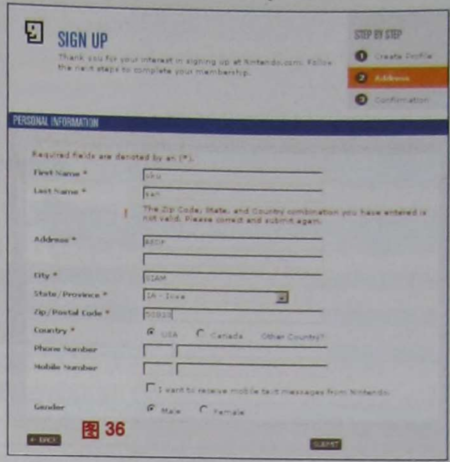


图 36

中，第二条16位的数字就是啦！记下这个数字并将之填入提交页面上选择下一步，网上就会给出一个临时昵称号码，我们必须在1小时内激活它，方法就是记下该昵称，进入NDS的系统设置画面，将主机的名称改成这个临时昵称，并退出关机，再开机玩任意一款WFC游戏连接WFC网络，OK，现在这个昵称已经成功激活啦！确认后注册信箱内会收到提示成功激活的来信，然后就可以放心的把自己NDS的主机名字再修改回以前那个，开始我们的征程吧！

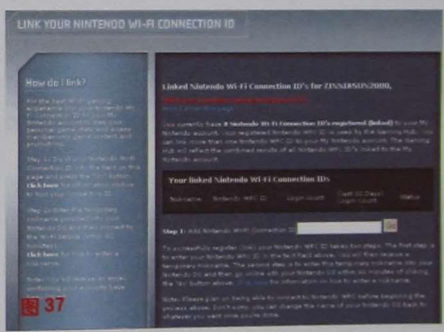


图 37

# Wi-Fi 游戏篇

## 马里奥赛车 DS

说起《马里奥赛车DS》，在当时网络上可是掀起一阵热浪啊！紧张刺激的比赛互动性和临场感，以及与朋友一同分享游戏乐趣的愉悦，使《马车》在发售不到一周的时间内，就以周销量10万套的优异成绩点燃了Wi-Fi之战的圣火，瞬时间成为整个业界谈论的惟一主题！国内知名NDS游戏论坛NDSBBS还曾经在论坛里举办过《马车》Wi-Fi大赛，足可见其人气之高！在《马车》的主菜单第三项就是登入“Nintendo WFC”，可以进行好友战、区域站及世界战，在比赛时还能将自己的图标显示在人物的上方及自己赛车上，增添了不少个性的要素哦！


▲看到红线引出的名字了么，把我们的龟壳送给他们吧。

## 死神 BLEACH DS 驰骋苍天的命运

2006年1月26日由SEGA所推出的NDS格斗游戏《死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运》上市，首款支持WFC的网络格斗游戏诞生！游戏本身凭借久保带人的著名漫画《死神》的人气和Treasure上乘的制作水平，加上大乱斗一般爽快地打击感和华丽的必杀技，就足以成为一款NDS上优秀的热血格斗游戏，通过WFC让玩家可以与好友或世界所有玩家进行2或4人对战，自此网络上就开始流传起各个大小死神游战，在WFC对战中还加入了“P戏战队，不仅如此，在WFC对战中还加入了“P魂界 灵位争夺战”这样刺激的设定供玩家挑战！有了这款《死神DS》WFC格斗大作，也算弥补了《Jump超级明星大乱斗》不能WFC的遗憾吧！



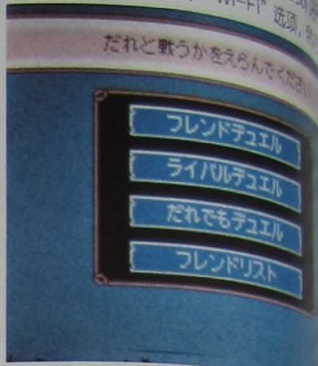
## 托尼·霍克滑板 美国荒野

作为欧美游戏的典范，《托尼·霍克滑板 美国荒野》继承了欧美游戏紧张刺激夸张的感觉，Wi-Fi游戏就更是如此啦！在WFC模式中，我们可以同好友或网上的网友进行一场紧张刺激的比赛，当然也可以在WFC上玩经典模式记录下自己的帅气表演来发送到网络评定自己的等级，还可以查看网络上达人们的最高分，为我们树立更高的目标！这款游戏还有很多与网络互动的地方哦！在首次登陆到服务器后WFC会自动给玩家分配登陆一个游戏官方网站的用户名和密码，在那里玩家可以自定义服装、修改信息，然后将自己的修改下载到DS上来个性装扮自己，怎么样？听起来很酷吧！不仅如此，我们还可以好像一款网游一样通过WFC下载新的目标任务来娱乐（其实本来就是网游嘛），大大丰富了游戏的可玩性，喜欢欧美游戏的玩家可千万不要错过哦！




## 失落的魔法

《失落的魔法》作为NDS上的一款即时战略游戏在刚一上市 家眼前一亮，同时作为一款Wi-Fi游戏，在WFC模式中更让我们 到了当初“红警”的感觉！进入菜单后，选择“Wi-Fi”选项， 项对战模式，接着再选择第一项，选择一个存档（等级越高越好哦，网络可全是高手！），搜索到网络后会出现四个选项，分别是“与好友对战”，“多人对战”，“与任何人对战”和“查看好友信息”。好友信息的登陆可以在上一菜单的第二个选项内完成。之后嘛，选择地图，带上自己的人马来一场魔法大战吧。




## 欢迎来到动物之森




要说起《欢迎来到动物之森》，那可就有讲不完道不尽的乐趣了，如此精彩的一款游戏在NDS上 错过WFC这个完美的平台呢！通过互联网，你将可以同全世界玩家一同体验森林生活，走访彼此的村 换礼品。（别的村子树上的水果在自己这里可是很叫卖的哦！）参观朋友的小屋（也可能是像地主那样的别墅），或是交谈自己村庄的异闻！即使在现实中远在天边，一切也都不再是梦想，都将在《欢迎来到动物之森》中成为现实，也让你深刻体会一把“地球村”的含义！（不过《欢迎来到动物之森》里不能结婚，而且迄今为止碰到的也都是男同胞>_<）联机的方法也是非常简单的，首先在好友添加菜单里输入朋友的Friend Code和朋友姓名及村庄名，只需在设定好网络后，来到“门”与右边的门卫交谈，其中选项一“I wanna go out!”是出门去朋友的村庄玩，选项二“Invite guests!”是打开村子的大门迎接朋友光顾，后续的选项选第二项“Nintendo WFC.”，选项三“Friend code!”是查看自己的Friend Code（第一次进入时需要先登陆网络获取自己的FC）。如果没有上网条件，周末邀几位玩友在家中通过DS机体联机，（联机方法同上，只是选择出 后再选择选项一“DS to DS”）一边品茶一边参观游戏中朋友的村庄也是不错的选择，甚至可以将朋友移民自己的村庄居住哦！




## 天诛DS 暗影

《天诛DS 暗影》作为一款动作游戏对战功能本来十分刺激，不过可能是考虑到WFC服务器网络条件等问题，因此到了WFC就缩水成游戏市场啦！不过对于这种忍具收集类游戏，建立游戏市场也大大方便了广大玩家啊！在游戏中我们进入自己的存档，选择“Wi-Fi市场”就可以进入交易啦！在市场里我们可以和好友交易，也可以同陌生人之间交易，选择交易后在自己庞大的物品中找到要卖出的物品，一定别忘了指定价格哦！剩下的事情嘛，就只有等WFC服务器同步玩家啦！所有的收入和开销可是会记录在你的存档上的哦！







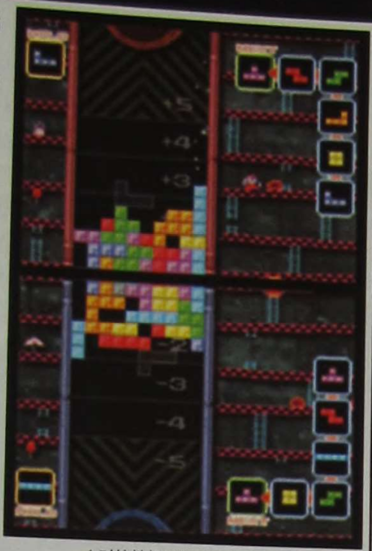
## Contact


▲联机后出现了新的小岛。

《Contact》是MMV公司推出的一款风格清新的原创RPG，讲述一名叫切利的男孩在博士的指引下展开 冒险的故事。本作是首款对应Wi-Fi的RPG游戏，通过Wi-Fi与朋友联机后，可以开启新的小岛——“ワイ 在这个小岛上你会遇到代表朋友身份的NPC角色，与之交谈后可以获得新的特技，而且还有机会获得新的 与你联机的朋友越来越多，小岛上的NPC角色角色也会越来越多（最大可以登录8名角色），一些新的事件 会慢慢开启。所以，要挖掘出游戏所有的隐藏要素，与朋友联机是必不可少的。本游戏的联机与《欢迎来到 的比较类似，就是必须要先知道朋友的“Friend Code”才能联机，而不能像《马里奥赛车DS》那样自动 具体的联机步骤是这样，在开始菜单中按“F3”选择Contact选项，然后选择一个存档，接着要输入朋友 Code，选择“フレンドとうろく”，接着选择“あたらしいフレンド”输入朋友的号码。输入完毕后便可 主菜单，选择“Wi-Fiコネクションせつぞく”（接续Wi-Fi连接），之后会出现一个列表，如果你的好友 找到他，选择他之后便可完成联机。然后你会发现在游戏中新的岛屿和NPC出现了。《Contact》Wi-Fi的 快，只是相当于一个激活的手续而已，游戏并不能与朋友一起联机冒险，这恐怕会让不少玩家感到遗憾吧。

## 俄罗斯方块 DS

说起《俄罗斯方块》应该是无人不知无人不晓了，无论是FC，GB还是黑白砖块机，各种各样的俄罗斯方块以其“消除”原则为众人所接受。当然，《俄罗斯方块DS》亦不例外，配上马里奥的经典音乐，让人玩起这款游戏来倍感轻松！有《俄罗斯方块》的地方自然少不了对战，我们可以选择局域网对战模式，也可以选择 Wi-Fi 对战，通过网络接入任天堂官方服务器，与世界各国的方块高手一决高低，这种感觉就一个字——爽！而且 WFC 对战还分 2 人、4 人以及“Push”互推模式，不多介绍了，各位赶紧选择一个自己擅长的模式迎接挑战吧！

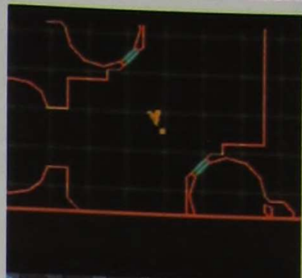


▲对抗性极强的“Push 模式”。

## 银河战士 Prime 猎人

关于《银河战士 Prime 猎人》的介绍已经很多了，出色的画面，超强的游戏性等等。小 Z 我这里只为大家介绍一下这款游戏的 Wi-Fi 功能。进入菜单后一路 Wi-Fi 点下来就到了左图所示的位置，和其他游戏的网络对战差不多，可以和朋友对战，也可以和世界高手过招，这里我们选择FIND GAME，等待搜索后，选择人物，投票选择地图就可以开始了，说实话网络上的赏金猎人的水平都不低啊！建议大家在单机模式下多多练习，要不会被杀得很惨哦……







### 附录 1

**常见无线路由器兼容性列表**

| 品牌 | 型号 | 兼容性 | 附注 |
|---|---|---|---|
| 2Wire | All Models | ★★★★☆ | 可能需要一些手工设置调整。 |
| 3Com | 3CRWE554G72TU | ★★★★★ | 推荐使用。 |
| Actiontec | GT701-WG | ★★★☆☆ | 需要升级为最新的固件版本。 |
| Apple | Airport Express | ★★★★★ | 推荐使用。 |
| Belkin | F5D7230-4 ver 2000 | ★★★★★ | Version 2000型号推荐使用，version 4000型号无法兼容。 |
| Belkin | F5D8230-4 ver 1002 | ★★★★★ | 推荐使用。 |
| Belkin | F5D6231-4 ver 2002 | ★★★★★ | 推荐使用。 |
| Buffalo | WBR2-G54S | ★★★★★ | 推荐使用。 |
| D-Link | DI-784 ver A1 | ★★★★★ | 推荐使用。 |
| D-Link | DGL-4300 ver A1 | ★★★★★ | 推荐使用。 |
| D-Link | DI-624 ver C3 | ★★★★★ | 推荐使用。 |
| D-Link | WBR-1310vA1 | ★★★★★ | 推荐使用。 |
| D-Link | DI-524 ver C1 | ★★★★★ | 推荐使用。ver A 型号有兼容性问题。 |
| D-Link | WBR-2310vA1 | ★★★★★ | 推荐使用。 |
| Linksys | WRT54G ver 3 | ★★★★★ | 推荐使用。 |
| Microsoft | MN-500 | ★★★★★ | 推荐使用。 |
| Motorola | WR850G ver 3 | ★★★★★ | 推荐使用（传输速率可能需要设置在 1-2）。 |
| Netgear | WGT634U | ★★★★★ | 推荐使用。 |
| Netgear | WGR614v4 | ★★★★☆ | 推荐使用。 |
| SMC | SMC2304WBR-G ver 751.7373 | ★★★★★ | 推荐使用。 |
| SMC | SMC2804WBR product code：751.0164 | ★★★★★ | 推荐使用。 |
| SparkLan | WX-6615M | ★★★★★ | 推荐使用。 |
| US Robotics | USR5462 | ★★★★☆ | 推荐使用。 |
| Zyxel | P-334W | ★★★★☆ | 推荐使用。 |

更多的无线路由器兼容性列表请查看：http://www.nintendowifi.com/customersupport/supportedRouters.do及http://wifi.nintendo.co.jp/information/router/index.html

### 附录 2

**网络上流传的 Nintendo WFC v1.03 破解版所对应的网卡：**

- Belkin F5D7050 (v2000)
- Buffalo WLI-U2-KG54
- Buffalo WLI-U2-KG54-AI
- Cnet CWD-854 Wireless-G
- Conceptronic C54RU
- D-Link DWL-G122
- Gigabyte GN-WBKG

### 附录 3

**小 Z 的 Blog：** http://blog.levelup.cn/members/ZinniaSun2000/index.shtml

**Levelup 论坛 Wi-Fi 技术专贴：** http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=33&ID=171227&page=1



经过一年多的发展，NDS软件已呈百花齐放的态势，从电子书软件到多媒体软件，从各机种模拟器到同人游戏，NDS软件带给我们越来越多的惊喜，大大扩展了NDS的使用范围。本次我们将集结NDS软件中的各路英雄豪杰，演绎精彩的软件群英会。

文 小[illegible]

# NDS软件群英会

## 实用软件

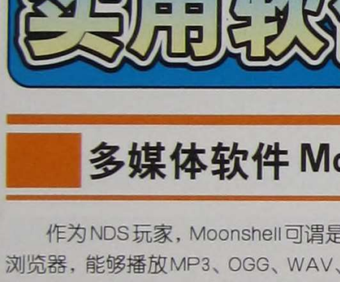
NDS仅仅能用来玩NDS或GBA游戏吗？回答当然是NO！使用第三方自制软件，我们不仅仅能用[illegible]来阅读电子书和浏览图片，还可以听音乐、看电影甚至遥控电脑。NDS 拥有先天触摸屏的优势，[illegible]NDS 上的软件操控变得更加简单。

### 多媒体软件 Moonshell

**软件作者：Infantile Paralysiser　　相关网站：http://mdxonline.dyndns.org**

作为NDS玩家，Moonshell可谓是必备软件。Moonshell内置了多种文件浏览器，能够播放MP3、OGG、WAV、MID等格式的音乐，浏览JPG、BMP、GIF、PNG等格式的音乐，还能阅读TXT文本文件以及播放DPG格式的视频。Moonshell的作者Infantile Paralysiser是日本人，自从软件在2005年8月份推出以来，作者就没有停息过。完稿前软件的最新版本是2006年3月21日推出的V1.1版，大家可以从作者网站上下载。

Moonshell支持几乎全部型号NDS烧录卡。EZFlash、GBALink等闪存式烧录卡用户使用时，先运行Setup.exe，在Select setup target drive中选择EXFS for FlashCart，将语言选择为GB2132中文字符，再点击Setup设置完成。然后进入files_EXFS文件夹，将需要浏览或者播放的文件拷贝到这里。最后运行CreateNDSROM_for_EXFS.bat批处理文件，程序会将文件打包成为NDS用ROM。用户将_BOOT_MP_EXFS.ds.gba或者_BOOT_MP_EXFS.nds拷贝到烧录卡中，即可在NDS上运行。如果是M3、SC等插卡式烧录卡用户，还省去了生成NDS ROM的麻烦。只要用户事前将SD、CF卡插入读卡器连接到电脑，运行Setup.exe，程序会识别出存储卡，




在Select setup target drive中选择存储卡所在的盘符，点击Setup，程序会自动在存储卡中生成NDS运行的文件。至于图片、音乐等文件，直接拷贝到SD、CF卡中的任意目录即可，Moonshell在NDS上运行后会直接读取卡中的文件。

Moonshell在NDS上使用很简单。软件能自动识别文件的类型，调用不同的播放器，用户在选好的文件上直接按A即可。如果选择的是JPG文件，Moonshell会自动调用图片浏览器；如果是MP3文件，则会自动调用[illegible]放器。电子书阅读中，按方向键的左、右是快速翻页，按L、R键可以跳到上一篇或者下一篇文章；音乐播放中，按X、Y是增大、减小音量。按R键播放下一首歌，按L键暂停播放，按住Select不放可以快速播放音乐。图片浏览中，按R键浏览下一张图片，通过触摸屏可以移动图片，按X、Y键能对图片进行缩小、放大。支持视频播放是Moonshell的一大亮点。播放视频时，点一下触摸屏，视频会转移到上屏播放。




新版Moonshell支持DPG格式的视频，采用了改进的压缩方式，比以前的DMV在容量控制和清晰度上都有提升。DPG文件只能实用软件自带的dpgenc.exe程序进行转换。如果转换的分辨率为256 × 192，清晰度还是挺高的，不[illegible]M3电影卡的水晶引擎制作的电影。

Moonshell是当之无愧的NDS最强软件，虽然功能多，但每个功[illegible]强，并不是花瓶。当然Moonshell还是有一些小小的不足，比如电子书[illegible]支持TXT一种格式的文件，音乐播放不支持WMA而且音质一般等等。[illegible]为一款免费软件，Moonshell已经达到目前NDS是实用软件的最高境[illegible]

## MOD 音乐播放软件 PAMOD

**软件作者：** Kleevah　**相关网站：** http://www.zawiarr.com/NDS

熟悉音乐的朋友应该知道MOD音乐吧。MOD音乐和MIDI一样，采用波形结构，可以用极小的容量记录长时间的旋律。MOD曾被广泛运用于电视游戏和电脑游戏领域。而利用PAMOD，我们能够在NDS上欣赏经典的MOD音乐。软件最新版是2005年11月10日推出的V1.1版。



首先我们把MOD音乐文件拷贝到MODS文件夹中，然后运行GO.BAT批处理文件，程序会将MOD音乐文件和播放器打包成为NDS用ROM。将生成的PAMOD_Done.ds.gba拷贝到烧录卡即可在NDS上使用。另外，PAMOD还支持皮肤修改，用户可以自行更改SKINS目录下的文件，Skin_Default_CFG.txt中能设置字体颜色和歌曲列表位置，Skin_Default_TOP.jpg、Skin_Default_BTM2.jpg分别是NDS运行时上、下屏显示的图片。NDS上运行时，用方向键上、下移动光标，A键开始播放音乐，Y键停止播放。

PAMOD能播放绝大部分的MOD音乐，播放效果流畅没有停顿。只是支持的格式实在太少，如果能加入MIDI格式就好了。

## MP3 播放软件 MP3Play

**软件作者：** SaTa　**相关网站：** http://www.pat.hi-ho.ne.jp/~sata68

PSP本身自带了MP3播放功能，NDS也不示弱，依靠ARM9 CPU的强大运算能力，同样可以流畅播放MP3文件。MP3Play是由日本人SaTa制作的NDS专用MP3播放软件。软件功能不错，MP3播放中能调节播放模式，显示文件各种信息，另外还有时钟、温度显示等功能。软件最新版是2006年3月19日推出的r10版。



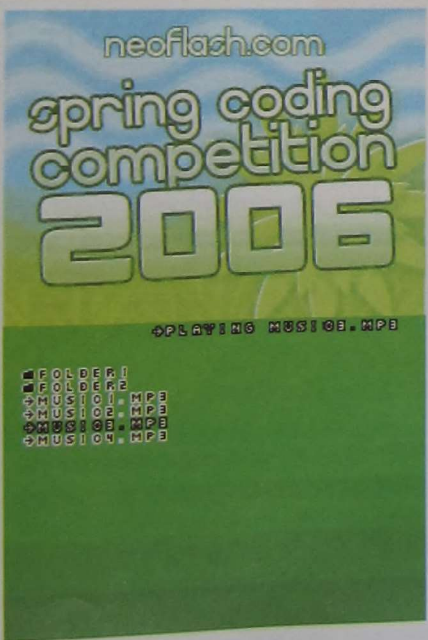
MP3Play只能运行于插卡式烧录卡上，支持GBA电影卡、M3-CF、M3-SD、MK2、MK3等烧录卡，但不支持SC-CF、SC-SD。使用时，用户只要将MP3PLAY.nds和音乐文件拷贝到CF或者SD卡中，在NDS上运行MP3PLAY.nds，程序会自动搜索所有的MP3音乐并开始播放。NDS上屏显示歌曲长度、容量、码率等相关信息，下屏显示文件列表。按A键开始播放，B键停止播放，Start键暂停播放，按Select键调节播放模式；按方向键的左、右跳转到上一首或下一首歌曲，按住R键再按方向键的上、下可以调节音量大小。新版MP3Play增加了闹钟功能，歌曲停止播放的情况下，按Start进入闹钟设置画面，按A开始设置，方向键的上、下调节小时，左、右调节分钟，同时按住L、R的话可以快速调节。歌曲停止时，按B键会进入闹钟画面。

MP3Play的功能比较齐全，能正常显示大部分中文字符，音乐播放效果也不错，不过效果比起PSP等还是差了一点。另外，MP3Play的界面实在简陋得可以，黑呼呼的一片，希望作者能制作得再好看一些。

## MP3 播放软件 YetAnMp3

**软件作者：** Birslip
**相关网站：** http://birslip.pizz.biz

所谓"重赏之下必有勇夫"，这句话放在掌机软件界同样适用。YetAnMp3就是在刚刚结束的"NeoFlash春季软件大赛"中涌现出的一款MP3播放软件。




YetAnMp3同样只支持插卡式的烧录卡，可以在GBA电影卡、M3、SC上运行。用户在NDS上运行，程序首先会显示SD或CF卡的目录，移动光标找到MP3文件，按A键开始播放。音乐播放中，按Start键暂停播放，按B键停止播放，按方向键的左、右分别可以跳转到上一首、下一首歌曲，按Select键返回存储卡根目录。

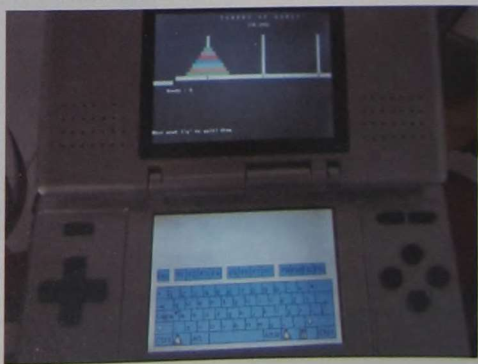
YetAnMp3的功能比较初级，MP3播放中只显示时间，不显示其他任何信息，而且也没有播放模式和音效可以调节。另外软件不支持中文，中文会显示为乱码。MP3播放效果同样一般，甚至有时候会有爆音，看来作者还要加油。

## Linux 操作系统 DSLinux

**软件作者：** Pepsiman
**相关网站：** http://www.dslinux.org

Linux可谓是目前惟一能和微软Windows相抗衡的操作系统，市场占有份额也在不断提升。DSLinux就是一款可以在NDS上运行的Linux。DSLinux支持部分Linux命令，像cd、ls等，熟悉Linux的用户可以直接使用，还可以运行一些小程序。

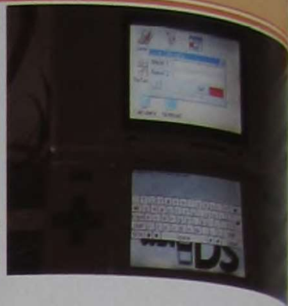
DSLinux按烧录卡型号分成若干版本，下载前用户要弄清楚自己的烧录卡型号。将下载的dslinux.ds.gba拷贝到烧录卡中，即可在NDS上运行。使用时，上屏显示命令行，下屏显示虚拟键盘，用户通过下屏输入命令。L键和R键分别相当于虚拟键盘的Shift和Ctrl。开始要输入用户名和密码，用户名是root，密码是uClinux，注意字母大小写哦。运行程序的话，直接输入程序名称就可以，比如输入vi按回车，可以进入一个文本编辑程序。



DSLinux还支持无线联网，并有绘图、音频播放等命令，基本功能已相当完善。只是目前能在上面运行的程序还很少，几个游戏更是简单到用字符方式显示图形。

## 仿 Windows 系统 WinDS

**软件作者：** LiraNuna　**相关网站：** http://www.gbawins.com



WinDS 可以说是我们掌机玩家的老朋友，其前身 WinS 在 GBA 时代曾经风光一时。WinDS 定位于 Windows 系统仿真程序，能够通过插件方式添加新功能。WinDS 已经内置了画图 Paint、计算器 Calculator、记事本 Notepad、函数图像查看器 GraphCalc、恋爱相性度测试器 LoveCalc 以及 Dominator、Tic Tac Toe 迷你游戏六大功能。

用户将 WinDS.nds 拷贝到烧录卡，在 NDS 端运行即可使用。WinDS 支持 NDS 触摸屏，所有操作包括运行程序、输入文字、移动窗口等都可以通过触摸屏进行。用触控笔点击图标可以运行程序，点击程序运行窗口右上角的“×”可以关闭程序。

点击Settings图标进入系统设置菜单，Drag/Resize Windows是拖曳窗口时不显示窗口内容以加快速度；Using PowerSaving Mode是省电模式，下面有两个选项，When Closing the Lid为将NDS合盖后自动关闭背光灯，When non-active for 30 seconds 为 30 秒无操作行为关闭背光灯。

WinDS 支持多任务运行，能够同时运行数个程序，还能相互切换。WinDS 无论在操作方式还是设计理念上都借鉴了 Windows 很多东西。但目前WinDS 平台运行的程序并不多，希望作者能够多做宣传。

## Lua 语言编译器 DS Lua

**软件作者：** Waruwaru
**相关网站：** http://www.dslua.com



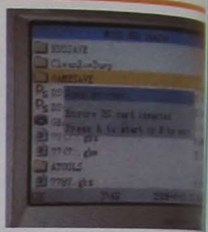
作为一种开放型的语言，Lua以简单易用而著称。DS Lua就是一款NDS专用的Lua 语言编译器，让喜欢 Lua 编程的朋友在 NDS 上同样可以大展拳脚。软件最新版是2006年3月20日推出的V0.3版。

首先我们将下载的 NDS 专用的 Lua 程序放到软件 scripts 目录下，然后运行 PACK.BAT，DS Lua 会在 bundle 目录下生成 NDS 用 ROM 文件 DSLUA-PACK.nds、DSLUA-PACK.ds.gba 和 DSLUA-PACK.sc.nds。在NDS上运行时，用方向键移动光标，按 A 键进入目录或者运行程序。DS Lua可以直接读取GBA 电影卡CF 卡中的数据，但我们事先要按 Select 键调出设置菜单，将 FAT currently 后的 OFF 按 A 键改为 ON。

DS Lua 的出现时间较晚，所以适用的 Lua 程序并不多，只有画图程序 LUAPaint、俄罗斯方块游戏 Zhentris 等区区几款。软件的缺乏已经成为制约 DS Lua 发展的最大障碍。

## 游戏备份软件 Dumper

**软件作者：** Gbalpha
**相关网站：** http://www.gbalpha.com



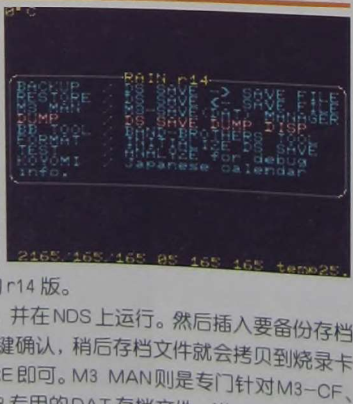
相信很多拥有烧录卡的 NDS 玩家每天上网第一件事就是看看有没有新游戏ROM下载吧？下载 ROM 的同时，大家也对游戏 Dump 者产生了敬仰之情。其实 Dump 游戏 ROM 并不是什么神秘的事情，前提是你要拥有适当的软件和硬件。Dumper 是一款 Gbalpha 官方开发的，专门为 M3 和 G6 烧录卡用户提供的 NDS 游戏卡备份软件，通过它你就可以 Dump NDS ROM 了。

在烧录卡上运行 dumper.nds，NDS 下屏会列表显示卡中的所有文件。先确认 NDS 正版卡已经插入，按 Select 键，再按 A 键确定即可开始Dump，程序会将游戏 ROM 拷贝到存储卡中 CleanRomDump 文件夹下。

Dumper 使用简单，而且所备份出来的 ROM 是 CLEAN ROM，支持多数烧录卡。另外像《生化危机 死亡寂静》这样采用新加密方式的游戏也能正确 Dump 出来。惟一有点遗憾的是在 M3-SD 上运行时因为要校验CRC，所以 Dump 时间很长，256Mb 的游戏可能需要二十多分钟。不过在G6和CF 上备份速度就很快了，几分钟就可以。

## 卡带存档备份程序 RAIN

**软件作者：** SaTa
**相关网站：** http://www.pat.hi-ho.ne.jp/~sata68



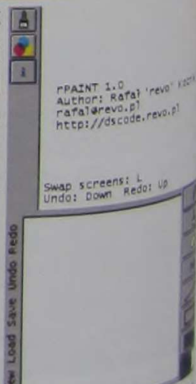
相信大家都有过辛辛苦苦玩的游戏存档突然消失不见的惨痛经历吧。即使是正版卡带也有可能因为错误操作而丢失存档。要避免惨剧，保险的方法自然是将存档备份下来。RAIN 就是一款NDS专用的存档备份程序，可以将 NDS 正版卡的游戏存档备份到烧录卡中，然后我们可以将记录文件再拷贝到电脑，确保万无一失。软件最新版是 2006 年 3 月 30 日发布的 r14 版。

首先将rain.nds拷贝到烧录卡，并在NDS上运行。然后插入要备份存档的NDS 正版卡，选择BACKUP 按 A 键确认，稍后存档文件就会拷贝到烧录卡中。想恢复存档的话，选择RESTORE 即可。M3 MAN则是专门针对M3-CF、M3-SD烧录卡的选项，可以生成M3 专用的DAT 存档文件。进入KOYOMI 选项可以查看日文月历，FORMAT 可以删除 NDS 卡带中的存档文件。

RAIN 的确是一款好程序，但因为建立在NDS 破解的基础上，受到的限制比较多。如果用户既没有烧录卡，也没有 Passme 引导设备或者 NDS 没有刷过 Flashme，自然就无法进行软件存档备份了。

## 绘图软件 rPaint

**软件作者：** Revo
**相关网站：** http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/rpaint.shtml



NDS 发售后，内置的涂鸦聊天程序《PictoChat》曾一度成为广大玩家的最爱。即使不与别人聊天，独自一人在NDS上绘制自己喜欢的图形也是件非常有意思的事情。现在有了rPaint，我们大可以把《PictoChat》扔在一边。rPaint 是一款更加专业的绘图软件，提供了染料箱、橡皮、毛刷等多种专业工具，和 Windows 平台下的画板有得一拼。

将rPaint.nds 或 rPaint.ds.gba 拷贝到烧录卡，插入NDS 即可运行。下屏显示画板，上屏显示图形选择和颜色选择工具，按L键可以调换上、下屏。rPaint 对触摸屏的支持非常好，我们可以选择相应的工具，然后再用触控笔绘图。除了一般的线条外，还可以绘制圆圈、五角星等多种图形，画错了可以用橡皮擦掉。rPaint 还能对 10 步以内的操作进行还原，按方向键可以撤掉操作，按上是恢复操作。

rPaint 目前只发布过 V1.0 一个版本，以后作者再没更新过。还好，它的功能已经基本齐全，足够应付普通使用。

## 电脑遥控软件 PointyRemote

**软件作者：** Pointless
**相关网站：** http://gchack.free.fr/DS/utils/PointyRemote

用NDS遥控电脑？这听起来有点天方夜谈的事情如今真的实现了！通过PointyRemote这款软件，我们可以无线遥控电脑做任何事情。复制、粘贴文件这些操作自然不在话下，还可以打开浏览器上网、浏览图片等等。软件最新版是2005年2月7日推出的V0.000015a版。

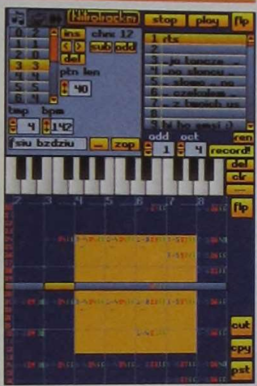


PointyRemote包括电脑服务器端和NDS端两个程序。首先我们要在电脑端运行server.exe，然后将PointyRemote.nds或PointyRemote.ds.gba拷贝到NDS端运行。程序在NDS上开始运行后，先配置无线网络。Search for an AP是搜索附近的无线热点，搜到后选中热点点击Accept按钮确认。接着进入Manual Configure设置IP，TCP/IP中选择Static IP静态IP选项，IP Address后输入NDS IP地址，Gateway后输入网关，SubnetMask后输入子网掩码，DNS1和DNS2可以输入网关地址。至于WEP加密方式，建议大家不要使用，很可能不成功。点击Accept按钮，程序会自动联机无线网络，连接成功会出现UDP Test (PointyRemote)，输入被遥控电脑的IP地址，点击Accept按钮稍等片刻即可在NDS上看到电脑桌面。NDS上屏显示电脑整体桌面，下屏显示放大后的局部桌面，我们按L键切换上、下屏，按A、B键刷新桌面。触控笔这里起到电脑鼠标的作用，而方向键左、右则相当于鼠标的左键、右键。按Select键会调出虚拟键盘，可以在WORD文档中打字。

PointyRemote运行比较稳定，只是数据传输的缘故，延迟时间笔较长。经常是NDS这边动了，电脑也有反应了，但电脑端的画面却没有及时传输过来。"慢"成为软件最大弱点，使用的时候要有足够耐心哦。

## 作曲软件 NitroTracker

**软件作者：** 0xtob
**相关网站：** http://nitrotracker.tobw.net



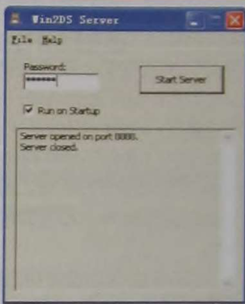
翻来覆去就那么几首歌，听腻了？那就来点新鲜的，用NDS作曲吧！NitroTracker是一款专业的NDS用作曲软件，可以读取著名音乐作曲软件Tracker通用的XM文件。怎么样，来当一个作曲家吧！软件最新版是2006年4月2日发布的V0.1.3版。

将NitroTracker.nds或NitroTracker.gba.nds拷贝到烧录卡在NDS中运行，用户可以通过触摸屏完成所有操作。点击flp按钮可以切换上、下屏，cut是剪切、cpy是复制、pst则是粘贴。点击play按钮可以播放已经编辑好的曲目，点击recorder！按钮则可以将曲目存储到CF卡上。

因为涉及到音乐知识，NitroTracker的操作比较复杂，不过一旦投入以后，你会发现非常有趣。软件只能在GBA电影卡、M3-CF、SC-CF上运行，希望以后能支持更多的烧录卡，让更多用户感受作曲的乐趣。

## 电脑遥控软件 Win2DS

**软件作者：** Sintax　**相关网站：** http://www.1emulation.com/forums/index.php?showforum=89



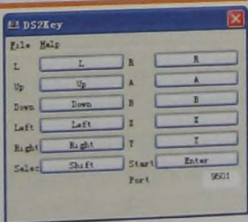
PointyRemote出来后，马上引起一阵NDS遥控电脑的风潮。此时，另一款同样功能的软件Win2DS也随风而至，让我们多了一个选择。

首先我们在电脑端运行Win2DS.exe服务器程序。第一次运行，需要在Password后输入密码点击Start Server按钮才可以。在NDS端运行DS2Win.nds，仍旧要设置无线联网用的IP地址，具体项目和PointyRemote一样。但要正确输入在服务器端设置的密码，然后才会成功连接。NDS的十字键的上、中、右分别相当于鼠标的左、中、右键，按Start会调出设置菜单，按Selcet键调出虚拟键盘。按L键可以对画面进行放大，此时按A、B、X、Y可以移动放大的局部画面，按R键则可以切换上下屏。

Win2DS在传输速度上要比PointyRemote快一些，但仍旧有明显的延迟。值得一提的是，Win2DS的服务器端程序运行后会自动跑到任务栏的右下角，不会引人注意，更加适合恶作剧。

## 虚拟手柄软件 DS2Key

**软件作者：** Sypherce
**相关网站：** http://ds2key.1emulation.com



NDS发售后，很多玩家对其不错的按键手感津津乐道。既然NDS这方面有先天的优势，自然应该好好利用。使用DS2Key，我们的NDS就可以变为电脑游戏手柄。严格来说DS2Key仍旧是利用NDS控制电脑操作的软件，只是多了按键映射的功能而已。软件的最新版是3月16日发布的V0.4版。

在电脑端启动DS2Key.exe，我们要干的第一件事情是设置键盘映射。我们可以对NDS除了Power按键外的所有按键进行自定义。点击对应按钮，会弹出KeyMap对话框，第一项Capture Key Press是设定电脑键盘按键，比如我们可以把L键设置为字母G，在NDS上按了L就相当于敲击键盘G键。除了电脑键盘外，还可以设置鼠标移动和左键、右键等等。这样我们不仅能用DS2Key充当游戏手柄，还可以控制一般的操作。点击File菜单，选择Save Profile可以保存当前配置，下次运行可以通过Load Profile读取配置文件。

DS2Key的创意的确不错，但实际使用起来感觉一般，主要是数据延迟造成的。玩玩RPG之类还可以，如果玩动作游戏对速度要求高的游戏就不行了。

## 文本编辑软件 TxtWriter

**软件作者：** Alan Gerow
**相关网站：** http://ds.spacemonkeymafia.com



NDS越来越像一部掌上电脑，不仅能播放音乐、浏览图片，现在更能通过TxtWriter编辑文本。TxtWriter能够运行于M3-CF或GBA电影卡，我们可以将编辑好的文本文件存储于CF卡上，下次继续编辑。软件最新版本是2006年3月20日发布的V0.3.1版。

将txtwriter.nds拷贝到烧录卡在NDS上运行，上屏显示编辑的文本，下屏则显示虚拟键盘。为了方便操作，TxtWriter设定了一些快捷按键。NDS方向键的上、下、左、右，分别对应虚拟键盘的Shift、回车、退格、空格，按R键可以打开文件，按L键存储文件，按Select键则是清除文字。

TxtWriter对触摸屏的支持不太好，有时候虚拟键盘不太听使唤。对于国内用户来说，不能输入中文也是难以忍受的。不知道国内软件作者什么时候能开发一款文本编辑软件。

NDS软件群英会

## 多功能软件 YetiBrowser

**软件作者**：Smealum **相关网站**：http://www.neoflash.com/forum/index.php/topic,1891.0.html

现在很多电器向多功能化方向发展，小小的MP3播放器也有电子书浏览和视频播放的功能，掌机软件也要随大势。YetiBrowser是一款NDS专用的多功能软件，它可以阅读和编辑文本文件，还能浏览JPG、GIF图片以及播放MOD音乐。

在NDS上运行YetiBrowser，下屏显示虚拟键盘和工具按钮。YetiBrowser支持触摸屏操作，我们点击工具按钮会进入相应功能。按NDS的A键可以隐藏虚拟键盘，按X键删除当前文件，按Y键则会清除输入的所有文字。R键相当于键盘的空格，L和B键相当于退格。

YetiBrowser提供的都是些基本功能，比如浏览图片但不能支持GIF动画，音乐也仅支持MOD一种格式。不过毕竟是刚刚推出，相信假以时日作者会给我们更大的惊喜。

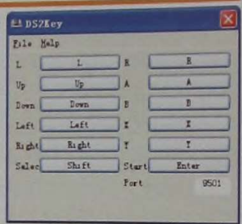


# NDS用模拟器

NDS是什么？很多人可能会一口回答："NDS就是NDS呗"，可如果……上模拟器那又是什么？那是一台FC、一台SFC、一台Vectrex……使用……我们的NDS摇身变为游戏全能主机。

## SMS/GG模拟器 DSMS

**软件作者**：N3TKaT
**相关网站**：http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/dsms.shtml




1987年，为了同任天堂公司的FC竞争，世嘉公司推出了Sega Master System（SMS）。虽然SMS在性能上要远远强于FC，但最终还是因为支持厂商不多而落败；Game Gear（GG）则是世嘉在1990年推出的彩色掌上游戏机。GG和SMS采用了类似的硬件构造，所以SMS的模拟器同样可以运行GG游戏。DSMS就是一款在NDS上模拟运行SMS、GG游戏的软件。软件最新版是2005年8月13日发布的V0.2版。

DSMS以DOS命令行方式运行，生成NDS ROM的命令格式是"dsms ^ 模式 ^ SMS或GG游戏ROM文件名 ^ NDS ROM文件名"。^代表空格，软件模式有两种，0为SMS游戏，1为GG游戏。在NDS上运行时，下屏显示游戏画面。NDS的A、B、Start键分别和SMS、GG上的按键相同，Select键则是游戏复位。同时按住L、R键，可以重启模拟器。

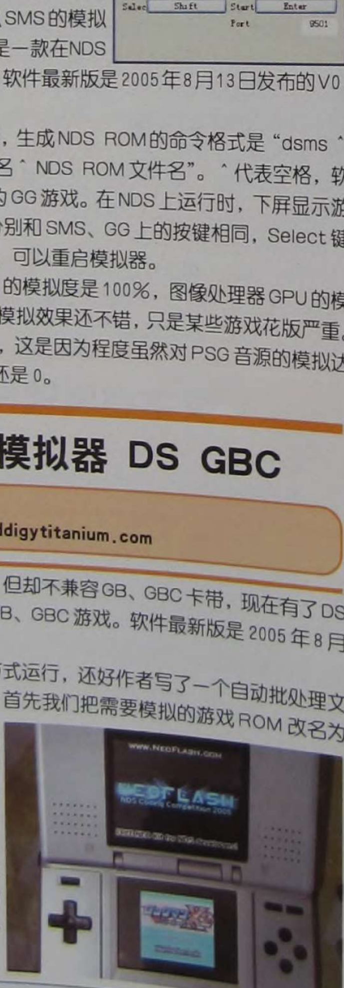
DSMS对SMS、GG CPU Z80的模拟度是100%，图像处理器GPU的模拟度也达到了80%。所以DSMS的模拟效果还不错，只是某些游戏花版严重。DSMS支持声音，但偶有噪声出现，这是因为程度虽然对PSG音源的模拟达到了100%，但对FM音源的模拟还是0。

## GB/GBC模拟器 DS GBC

**软件作者**：Ethos
**相关网站**：http://ethos.oddigytitanium.com

NDS虽然向下兼容GBA卡带，但却不兼容GB、GBC卡带，现在有了DS GBC，我们同样可以在NDS上玩GB、GBC游戏。软件最新版是2005年8月13日发布的V0.1版。

DS GBC同样是DOS命令行方式运行，还好作者写了一个自动批处理文件，让我们省去了敲命令的麻烦。首先我们把需要模拟的游戏ROM改名为game.gb放到软件目录下，然后运行makeit.bat。稍后，程序会生成gbc.nds和gbc.nds.gba两个文件，拷贝到NDS烧录卡即可运行。



NDS的键位和GB一样，操纵就不用多说什么了。DS GBC能模拟黑白GB和彩色GB游戏，游戏贴图正常，只是速度有点问题。另外不能制作合集也是个遗憾。

## Vectrex模拟器 VectxDS

**软件作者**：Alekmaul
**相关网站**：http://www.portabledev.com



Vectrex是General Consumer Electronics公司在1982年发售的便携型游戏机。Vectrex有一个头戴式眼镜，能够显示高质量的矢量画面。VectxDS则是一款在NDS上模拟运行VectxDS的软件。

Vectrex上面的游戏不多，所以作者将游戏文件和模拟器整合到一起。我们只要将vectxDS.ds.gba拷贝到烧录卡中就可以玩到Vectrex游戏了。在游戏选单画面，我们按A选择确认游戏。进入游戏后，NDS双屏都会显示游戏画面，我们用NDS的十字键操纵方向，A、B、X、Y四个键则相当于Vectrex主机的1、2、3、4四个按钮。

目前VectxDS只在2005年8月8日发布过V0.1一个版本，能……行大多数的Vectrex游戏，画面贴图基本没什么错误。不过Vectrex……合现代人的口味，游戏画面简陋得可以。当你看到几根线条在跳跃……定会有恍如隔世的感觉。VectxDS不支持声音，而且运行速度偏……者不要放弃啊。

## WS/WSC模拟器 WonDerS

**软件作者**：LiraNuna
**相关网站**：http://liranuna.drunkencoders.com



1999年，日本著名的玩具厂商Bandai高调进入掌机市场，推出融合GB之父横井君平设计理念的掌机产品Wonder Swan（WS）。2000年，为了应对任天堂的GBC，Bandai还推出WS的彩色版WSC。WonDerS则是一款NDS用的WS、WSC模拟器，软件的最新版本是V1.1。

首先我们要将WS的游戏ROM拷贝到软件目录中，然后运行A……bat，程序会生成名为WonDerS.ds.gba的NDS用ROM。注意，……虽然支持黑白WS游戏的模拟，但程序却只能识别WSC ROM，如……玩WS游戏，需要把.ws的文件名改为.wsc。

在NDS端游戏时，上屏显示游戏画面，下屏显示游戏列表。W……够运行的游戏不少，游戏贴图几乎完美，但可惜的是速度奇慢，……帧帧地显示，而且没有声音。

## ColecoVision 模拟器 ColecoDS

**软件作者：** Alekmaul
**相关网站：** http://www.portabledev.com

ColecoVision是1982年Coleco公司推出的产品，有着电话机键盘一样的控制手柄。ColecoVision采用8位元CPU，整体性能还不错。ColecoDS的作者同样是Alekmaul，看来这位老兄是骨灰级玩家。软件最新版是2005年8月18日发布的V0.2版。





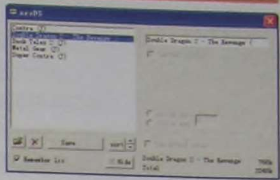
首先我们要把.col结尾的ColecoVision游戏ROM放到软件目录下，程序支持合集游戏，我们可以拷贝多个文件进来。然后运行makecoleco.bat，稍后会生成NDS用ROM。NDS的A、B键相当于ColecoVision的1、2键，对游戏的重启、暂停可以通过触摸屏上的按钮来实现。

ColecoVision虽然寿命不长，但还是有几个经典游戏的，像《企鹅大冒险》、《大金刚》等等。ColecoDS的模拟效果不错，只是速度还有点慢，个别游戏运行时会出现黑屏。

## FC 模拟器 nesDS

**软件作者：** Loopy
**相关网站：** http://www.cs.utah.edu/~tew/nesDS

又一款NDS用FC模拟器，它的来头可不小，得到了GBA模拟器专家FluBBa的鼎立支持。软件最新版是2005年12月30日发布的V20051230版。



首先我们运行nesDS.exe，点击文件打开按钮添加FC ROM。nesDS支持游戏合集，所以我们可以添加多个ROM。添加完毕后，点击Save按钮会生成NDS用ROM。nesDS在NDS上运行时，上屏显示游戏画面，和NesterDS一样同样为全屏显示。NDS的A、X键分别对应FC的A、B键，B、Y键则是联打。同时按住L、R可以让游戏加速。



NesDS的模拟效果十分出众，像《超级魂斗罗》、《冒险岛》等游戏都能完美运行。游戏速度流畅，画面贴图没有错误，而且支持声音。

## MSX 模拟器 fmsxDS

**软件作者：** nyagosu
**相关网站：** http://www.imasy.or.jp/~ngs/emu

MSX是日本上世纪80年代风行一时的个人电脑。因为MSX采用了16位CPU，还搭载了FM音源，游戏性能比起FC来毫不逊色。再加上普及率较高，同样吸引了大批软件商为其开发游戏，很多游戏素质颇高。使用fmsxDS我们同样可以在NDS上体验这些经典老游戏。软件最新版是2006年1月10日发布的V0.06版。



FmsxDS采用的是ROM直读方式，只支持M3、SC等存储卡式烧录卡，不支持GBALink、EZFlash等闪存式烧录卡。fmsxDS运行需要MSX的BIOS文件，分别是MSX2.ROM、MSX2EXT.ROM和DISK.ROM。将BIOS文件和MSX ROM拷贝到SD、CF卡中，然后在NDS上运行fmsxDS.nds即可。

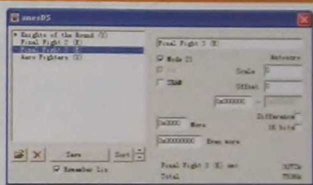
FmsxDS支持触摸屏操作，我们按ROM1按钮进入游戏列表，按OK按钮确认游戏，接着按POWER按钮，游戏开始运行。游戏运行时，上屏显示游戏画面，下屏显示MSX虚拟键盘。我们既可以通过虚拟键盘操纵游戏，也可以通过NDS的十字键和A、B键操纵游戏。游戏中按Start键可以进入程序主界面，重新选择游戏。

fmsxDS的模拟效果非常不错，像《1942》、《潜龙谍影》、《勇者斗恶龙I》等游戏都能正常运行。游戏支持声音，只是速度有点慢。另外fmsxDS还存在着对触摸屏的支持不是很好，游戏运行中虚拟键盘乱码等BUG，希望作者在以后改进。

## SFC 模拟器 snesDS

**软件作者：** Loopy
**相关网站：** http://www.cs.utah.edu/~tew/snesDS

与FC相比，SFC上的经典游戏同样不少。可惜GBA受机能限制，SNESAdvance一直处于比较初级的模拟状态。GBA的大志自然要NDS来继承，这款NDS用模拟器snesDS一问世就得到了广泛关注。软件最新版本是2005年12月13日推出的V13122005版。



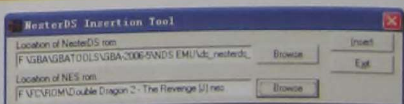


SnesDS与nesDS一样，同样有一个Windows前端程序snesDS.exe，让我们可以轻松制作NDS用ROM。运行snesDS.exe后，点击文件打开按钮选择SFC ROM文件，我们可以选择多个文件制作游戏合集。点击Sort按钮可以对文件名照字母顺序排序。点击Save按钮，出现文件保存对话框，输入文件名后，生成NDS用ROM。snesDS在NDS上运行时，上屏显示游戏画面，下屏显示游戏列表。由于SFC游戏分辨率大于NDS屏幕分辨率，所以会有部分游戏画面不能显示。

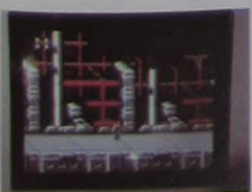
比起GBA上的SNESAdvance，snesDS大有进步。不少SFC游戏都能全速运行，而且声音正常。像《快打旋风》、《圆桌武士》、《塞尔达传说》等都能在上面比较完美地运行。但一些RPG、SLG大作，还有中文游戏，比如《勇者斗恶龙VI》中文版、《最终幻想VI》中文版等都有严重的贴图错误。

## FC 模拟器 NesterDS

**软件作者：** Rich Whitehouse
**相关网站：** http://www.telefragged.com/thefatal



在任何掌上设备上，FC的模拟都是一个大热门。毕竟这款任天堂在1983年出品的电视游戏机有着太多的经典游戏。电脑用FC模拟器Nester的大名相信大家都有听说，而这款NesterDS就是Nester的NDS版。软件最新版是2005年7月6日发布的V0.2版。



首先我们要运行rom_inserter.exe，点击Location of NesterDS rom下的Browse按钮选择模拟器文件。如果想生成NDS格式的ROM就选择nesterds.nds，想生成GBA格式的ROM则选择nesterds.nds.gba。再点击Location of NES rom下的Browse按钮，选择FC游戏ROM文件。点击右边的Insert按钮，会弹出文件保存对话框，输入文件名点击保存，则会生成NDS用ROM了。注意生成的ROM是没有后缀名的，我们需要给它加上。

在NDS端我们可以同时按X键和Start键重启游戏，还可以同时按X键和B键调换游戏显示屏幕。NesterDS的模拟效果不俗，《魂斗罗》、《双截龙》等游戏运行流畅。NesterDS还充分利用了NDS的3寸大屏幕，能完整显示FC画面。

## 电脑模拟器 ScummVM DS

**软件作者：** Agent Q
**相关网站：** http://scummvm.drunkencoders.com



著名的模拟器ScummVM登陆登陆NDS平台，让你在NDS上也能体验经典电脑游戏。ScummVM DS的最新版是2005年12月20日推出的V0.5版。

我们将找到的游戏文件打包成为scummdata.zip，然后运行builddata.bat，程序会生成NDS用ROM。ScummVM DS支持游戏合集，我们可以把游戏统一放在scummdata文件夹中，然后再用WinRar的标准型压缩方式打包成ZIP文件。ScummVM DS支持触摸屏操作，我们先点击Add Game，进入scummdata目录，点击Choose按钮选择游戏。点击Edit Game可以对图形模式、音乐音量等选项进行调节。准备好后，按NDS的A键开始游戏。游戏运行中，NDS的十字方向键模拟鼠标操作，左是鼠标左键，右是鼠标右键，下则可以跳过文字对话。

ScummVM DS能模拟诸多LucasArts出品的经典游戏，像《猴岛小英雄》等等。游戏模拟运行速度也不错，画面很流畅。

## 街机模拟器 MarcaDS

**软件作者：** Alekmaul
**相关网站：** http://www.portabledev.com



电脑上的街机游戏模拟器Mame，相信大家都有耳闻，用它可以玩到众多经典的街机游戏。MarcaDS则是以Mame马首是瞻，让我们在NDS上同样能体验到街机游戏的乐趣。MarcaDS第一版于2005年9月份推出，最新版则是2006年3月20日推出的V2.5版。

使用时大家只要将MarcaDS.nds或者MarcaDS.ds.gba拷贝到SD卡中，然后将游戏文件放到SD卡的根目录，在NDS上运行即可。游戏时，A键是投币，按Start键开始游戏。MarcaDS充分利用了NDS的双屏，如果画面上屏显示不完全，会在下屏接续显示。

MarcaDS目前能模拟的街机游戏还很少，而且都是些很古老的游戏，《吃豆人》、《Ping Pong》、《Pooyan》、《Pengo》等等。没有声音，也不录游戏最高分。

# 同人游戏

随着NDS的普及，众多的同人游戏爱好者也加入到NDS大家庭中。当你累了的时候，不妨拿NDS玩玩这些小巧而又精致的同人游戏，体验一下不一样的精彩。

## Aztec Challenge

**作者：** Bodom-Child　**类型：** PUZ
**下载地址：** http://www.palib.info/Roms/Aztec.rar



益智类的小游戏，玩家要把发射器移动到合适的位置，然后发射炮弹把宝石击碎。如果发射器不能直接瞄准宝石，可以先射击中继器，将中继器转到合适的位置。游戏支持触摸屏操作，玩家可以通过拨动箭头按钮移动发射器，点击发射器会发射炮弹。当然玩家也可以通过手柄移动红色光标，再按A键进行操纵。游戏支持存储，开始界面按A进入存储模式。游戏中按L可以回到上一关，按R进入下一关。

## Balance

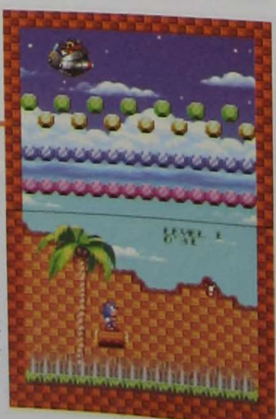
**作者：** Seddy　**类型：** ACT
**下载地址：** http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=19550



操纵小球滚动到特定位置的游戏。游戏时，上屏显示轨道，下屏显示小球，玩家通过触摸屏操纵小球多个方向滚动。游戏共有10个关卡，但刚开始只能选择第一关，其余的关卡都被锁定，只有通过的关卡才可以重新玩过。开始菜单中点击show help按钮可以获得游戏帮助。游戏难度挺高，一不小心小球会掉入深渊，因此掌握平衡性非常重要。游戏还附带关卡编辑器Level Editor，让你可以在电脑上自由发挥，编辑个性关卡。

## Sonic Ball

**作者：** N64 Francois　**类型：** PUZ
**下载地址：** http://n64francois.free.fr/SonicBall.nds



以刺猬索尼克为主角的打砖块游戏。玩家用方向键移动挡板，按A弹起索尼克，索尼克掉下来的时候要用挡板接住，否则碰到下面的钉子会损失一条命。将所有的宝石击碎，游戏可以过关。游戏也支持触摸屏操作，但只能移动挡板。游戏画面很华丽，共有十个不同的关卡。蛋博士会乘坐飞艇在顶部不厌其烦地飞来飞去，还会扔下炸弹扰乱我方视线。但千万不要被敌人的障眼法所迷惑，炸弹毫无杀伤力，碰着也无妨。

## Tetris and Touch

**作者：** Payk　**类型：** PUZ
**下载地址：** http://dl.qj.net/dl.php?fid=5414



3D版的《俄罗斯方块》游戏，不过游戏方式和规则都和普通的《俄罗斯方块》一样，只是方块变成3D贴图。游戏中用方向键操纵方块移动，A键调转方块方向，按Start可以暂停游戏。上屏显示游戏画面，下屏显示当前正在落下的方块，玩家也可以直接点击方块完成移动和转动。游戏的背景音乐采用了大家非常熟悉的FC版《俄罗斯方块》的音乐，不过节奏有所加快，很有现代感。

## Touch & Bomb

**作者**：Tipiak　**类型**：PUZ
**下载地址**：http://emulrpg.free.fr/dev/TouchAndBomb%20(nds).rar




借鉴《马里奥64DS》迷你游戏创意的游戏，但人设却来自于“《超级大战争》系列”，给人不一样的感觉。游戏中玩家要把颜色不同的炸弹放入相同颜色洞窟中。炸弹不停地跳动，玩家要手疾眼快地用触控笔将其拖到洞窟。游戏有时间限定，没有在指定时间内完成任务会从头开始。随着关卡的深入，炸弹的数目和速度都会提升。

## Virtual Game Maker DS

**作者**：Globoeil　**类型**：ETC
**下载地址**：http://theduk9.free.fr/VGMDS/vgmds.rar



游戏关卡编辑程序，你可以编辑自己喜欢的游戏。程序支持触摸屏操作，首先在下屏选择要绘制的背景图片，然后按L或者R键将上、下屏调转，再用触控笔编辑关卡。程序中可供选择背景相当多，有树木、海滩、房屋、雪山等等，可以按照自己的需求绘制出庞大的游戏世界。不过目前程序还不支持存储和读取，希望作者尽快推出新版本。

## Ya Ya XX

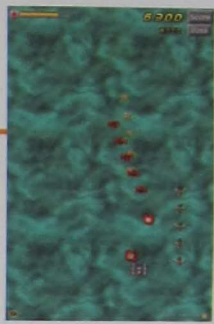
**作者**：N64Francois　**类型**：ACT
**下载地址**：http://n64francois.free.fr/YaYaXX.ds.zip




非常龌龊的NDS小游戏。玩家扮演一位猥琐男，在一间睡满女性房客的旅馆中，如果哪位房客起床，玩家就要操纵猥琐男坐到人家身上。游戏支持触摸屏操作，开头要点击屏幕中间旋转的星云才可以进行游戏。游戏关键是眼疾手快，看到房客起来就快去点击，有点像《打鼹鼠》。

## Cosmic Invadors

**作者**：Millpool　**类型**：STG
**下载地址**：http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?s=&threadid=20845



飞行射击游戏，玩家操纵飞机去攻击敌机，每关最后还有BOSS战。游戏开始有五驾飞机可选，在速度、武器威力等方面各有不同。游戏中用NDS十字键移动方向，按A键发射子弹，B键放无敌，放无敌后可以将屏幕上所有敌机都消灭。另外一直按住L或者R也可以发射子弹，飞机可以在NDS上、下屏间自由移动。游戏采用血格制，当飞机的血槽变为零时，才会坠机。游戏画面比较单调，每个关卡只是颜色不同而已，还好BOSS形象有所变化。

## Cutrix

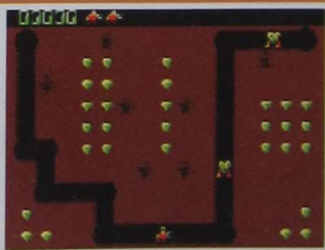
**作者**：Jandujar　**类型**：PUZ
**下载地址**：http://jandujar.homelinux.com/jandujar



改动后的《俄罗斯方块》游戏。游戏有两个模式，Classic模式中是普通的游戏；Cutrix模式中画面会不断的旋转，大大增加了游戏难度。游戏时上屏显示游戏画面，下屏显示分数，用NDS十字键移动方向，按A键调转方块。游戏中按Start键，再点击X钮，然后再按Start可以回到主菜单。游戏画面比较粗糙，Cutrix模式中方块虽然为3D多边形，但贴图只有一种颜色。

## DiggerDS

**作者**：Sektor　**类型**：ACT
**下载地址**：http://gchack.free.fr/DS/homebrew/DiggerDS/diggerds.nds.rar



类似《DigDug》的小游戏。玩家要操纵主角不断挖土，吃到所有绿宝石即可过关。游戏中玩家要躲避怪物的追击，还要留意被钱袋砸到，当然也可以用钱袋来消灭敌人。游戏只利用了NDS上屏，下屏显示一些运行提示信息，为了省电，下屏的背光灯会自动关闭。玩家用方向键操纵主角移动，按A键可以发射炮弹攻击敌人，按Select键暂停游戏。

## FeeDaFish

**作者**：Dieudunet　**类型**：SLG
**下载地址**：http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?s=&threadid=20836



NDS上的养鱼游戏。开始玩家仅有100元，玩家只能购买一条小红鱼。随着游戏的进行，玩家有足够金钱时，还可以购买热带鱼、金枪鱼，甚至还有一只戴着潜水镜的大象！不过价格可是1000元哦。游戏时下屏显示水族箱，上屏显示相关信息。点击道具，道具开始发挥作用，点击两下小鱼，小鱼会跳起。按R键会进入商店，按Start键可以暂停游戏。游戏画面不错，水族箱中有亭子有树，很有中国古典味道。

## BalloonDS

**作者**：Tipiak　**类型**：ACT
**下载地址**：http://emulrpg.free.fr/dev/DuckHuntDS(nds).rar




打气球的游戏，不明白作者为何要将下载文件名取为“DuckHuntDS”。游戏中，玩家要通过触摸屏击破飞走的气球，气球有四种颜色，但只是颜色有区别，所得分数一样。刚开始玩，大家可能觉得很别扭，怎么气球是向下飞的，背景的山峰也是倒着的。将NDS倒过来才会恍然大悟——这才是游戏的正确玩法！游戏目前还只是刚开始制作，连基本的暂停功能都没有。

NDS软件群英会

## Jugglers

**作者**：Groquick　**类型**：ACT
**下载地址**：http://www.dcemu.co.uk/vbulletin/showthread.php?t=20831



徒手接物品的游戏，玩家要操纵两只手接住物品，并将其抛来抛去。NDS十字键的左、右操纵左手，Y、A键操纵右手，直接点击触摸屏也可以操纵，按Start为暂停。游戏开始可以选择Tutorial和Challenge两个模式，如果是新手的话可以进Tutorial先练练。游戏失败，点击Retry可以重新开始，点击Quit回到主菜单。游戏看起来简单，但实际上并不容易，汽水瓶扔上去以后还会落下来，再加上还有面包等其他物品，手忙脚乱是肯定的。

## Tales of Dagur

**作者**：Liranuna　**类型**：RPG
**下载地址**：http://liranuna.drunkencoders.com/TalesOfDagur_Neo.zip



完成度相当高的RPG游戏。Dagur王国因为圣石被偷而陷入困境，而王后也突然失踪了，这时一名叫Alex的年轻人担当起找回圣石拯救王国的任务。游戏具有普通RPG的一切要素，玩家要和NPC对话取得情报，打开宝箱获得道具，还可以去商店购物。游戏中，上屏显示人物基本信息，下屏显示游戏画面，用十字键操纵主角移动，按Start键调出菜单。战斗采用半即时战斗系统，ATB槽涨满之后才可以发动攻击。游戏画面相当不错，人物够大，画面也很细致。背景音乐很好听，而且会根据场景转换不同音乐。游戏难度很高，刚出王宫就会遇到一只鸡，攻击力很强的说。

## Tickle Girl

**作者**：Cybereality　**类型**：ETC
**下载地址**：http://www.cybereality.com/files/girl.nds.gba.zip



在Dualis公布开发进度时就有了截图的非常恶搞的小游戏，游戏中的女人很面熟，游戏的玩法也很简单，玩时像《成人脑锻炼》那样把NDS侧过来，用笔给下屏（右屏）上躺着的美女挠痒，挠的时候上屏（左屏）的槽会增加，连续挠痒到槽满时，美女就会有反应，挠的部位不同，美女的反应也不一样——总之是款比较"邪恶"的龌龊小游戏。作者还给游戏做了一个封面，上面还有"限定年龄10岁以上的ESRB标志呢。

## GameBoxDS

**作者**：Dieudunet　**类型**：PUZ
**下载地址**：http://www.codeartex.com/demos/NDS/GameBoxDS.rar



本作集合了四个迷你小游戏。开始时，玩家用方向键的左、右转动方块选择游戏，按X键或者Selcet键开始游戏，按Start键退出游戏回到主菜单。四个游戏包括《DS4》、《PingMine》、《DSFlower》和《Reverso》。《PingMine》类似于《扫地雷》，玩家要操纵小企鹅去发现地雷。《DS4》有点像《五子棋》，共有十五关。总之每个游戏都别有趣味，仔细研究吧。

NDS同人游戏数量众多，本文当然没有将其全部收录，但从以上介绍的可以看出，NDS的同人游戏已经进入稳定发展阶段，作者们不仅注重的是画面，更注重游戏创意，希望能通过NDS的触摸屏带给大家更多新鲜体验。像《Tales of Dagur》、《Sonic Ball》等游戏，在各方面都能和商业游戏相媲美。最后感谢游戏作者们，让我们能够玩到这么优秀的免费游戏！

# 电脑用NDS模拟器

看到书中介绍的NDS游戏好有意思哦，可我没有NDS，那怎么办呢？这个任务就交由万能的电脑大哥来解决了。下面将电脑上的NDS模拟器逐一介绍，让你即使没有NDS也照样能玩NDS游戏。不过模拟器再好也只是玩玩而已，想体验NDS游戏的真正乐趣，还是用NDS主机吧！

## DeSmuME

**软件作者**：Yopyop　**相关网站**：http://yopyop156.ifrance.com



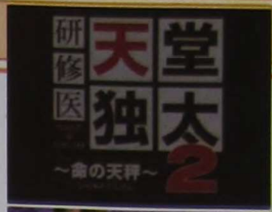
DeSmuME是目前NDS上最好的模拟器，但相比于其他几款模拟器却是最年轻的。2005年12月3日DeSmuME正式对外公开，当时的名称还叫YopYopDS。后来作者将模拟器分成两个版本，模拟3D机能的DeSmuME 3D和模拟2D机能的DeSmuME。不到两个月，DeSmuME就取得突破性进展。2006年1月26日，DeSmuME公布了数张软件截图，宣称已经能够运行NDS商业游戏。一石激起千层浪，正当大家还在为消息真假争论不休的时候，1月28日DeSmuME发布V20060128版，证实了消息的真实性。2006年2月20日，DeSmuME推出V.3.3版，可谁曾想这竟然是软件最后一个版本。2006年3月26日，作者正式对外宣布，受到法国法律限制，DeSmuME停止开发。

DeSmuME在电脑上运行，首先点击菜单Fichier中的ouvrir会打开ROM选择窗口，选择好ROM文件后点击菜单Emulation下的Execute，游戏开始运行。点击Emulation下的Pause可以暂停游戏，再点击Execute游戏继续运行。Oytils菜单是调试程序用的，可以查看内存数据、背景图等等。DeSmuME能模拟触摸屏操作，用户可以用鼠标代替NDS的触控笔在模拟器的下屏上点击。

DeSmuME能够正常运行部分NDS游戏，像《直感一笔》、《动物管理员》、《帝国时代 帝王时代》等都可以运行，贴图基本没有错误，游戏速度偏慢，但还在能忍受范围之内。更多游戏则不能正常运行，像《极品飞车 地下狂飙2》虽然能进入菜单，但游戏时看不到车；《圣剑传说DS 玛娜之子》则直接黑屏，什么都不显示。另外，任何游戏都不能发声，在某些集成显卡的电脑上还会出现颜色错位的现象。还好，作者已经将DeSmuME的全部代码公开，目前已经有人接手开发Linux版的DeSmuME，多少给了我们一丝希望。

## iDeas

**软件作者：Lino　　相关网站：http://spazioinwind.libero.it/linoma/ideas.html**





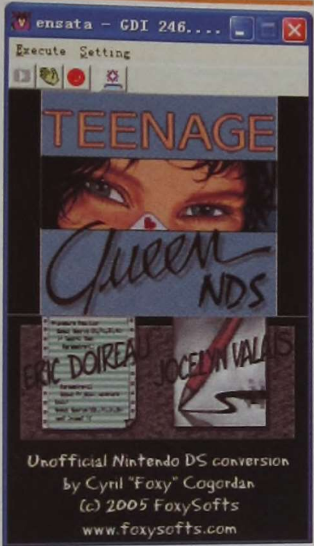

iDeas同样是电脑上最优秀的NDS模拟软件。自从2005年年中公布以来，软件一直保持着更新，而作者也不断的放出消息告知大家最新开发进度。2006年2月4日，能够运行NDS商业游戏的iDeas V1.0.0.7版正式推出，比DeSmuM仅仅晚了几天。软件最新版则是2006年3月11日推出的V1.0.0.8c版。

运行iDeas，我们首先点击File下的Open选择游戏ROM，选择完毕后，点击Start，游戏开始运行。点击Properties，可以对触摸屏方式（Touch）、语言（Language）、屏幕亮度（Gamma）等参数进行设置。另外，iDeas还支持截图，点击File菜单下的ScreenShots可以对当前运行游戏截取图片。图片为BMP格式，存储于游戏所在目录。

iDeas也只能正常运行部分NDS游戏，像《研修医 天堂独太》、《研修医 天堂独太2 生命的天平》、《精灵保龄球》，贴图比较正确，速度也正常；但更多则不是花屏严重就是黑屏，像《俄罗斯方块DS》、《口袋妖怪突击队》等都是黑屏，什么也不显示。在模拟速度和效果上，iDeas要稍逊于DeSmuME。像DeSmuME上运行正常的《动物管理员》在iDeas就出现花版现象。不过现在DeSmuME已经停止更新，iDeas无疑成为一支潜力股。

## Ensata

**软件作者：未知**
**相关网站 http://www.ndsemulator.com/nintendo-ds/ensata**




2005年6月，首款能运行NDS商业游戏的模拟器突然现身，它就是Ensata。Ensata能够运行的游戏只有《机器人历险记》、《黄金眼》等四款，其他游戏一概不能运行但四款游戏的贴图没有错误，只是速度很慢。曾经一度传闻Ensata是任天堂官方模拟器，但至今都没有人去证实。在推出了一个V1.3c版后，Ensata就从此消失。

Ensata模拟器的真身隐藏于软件包Release目录下，双击ensata.exe，程序开始运行。点击Execute菜单中的Open NITRO file，在弹出的窗口中选择游戏，然后再点击Run，游戏开始。

Ensata很占用系统资源，运行后电脑CPU占用率会很快飚升到100%。只支持四款游戏使得Ensata变成了一个美丽的花瓶。

## DSEmu

**软件作者：Chris Double**
**相关网站：http://www.double.co.nz/nintendo_ds/dsemu.html**



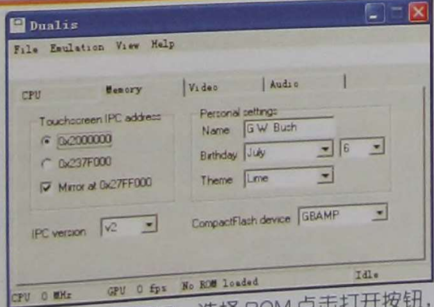

DSEmu可以说是NDS模拟器的老前辈，在NDS还没上市的2004年11月，DSEmu就放出软件下载，资格比NDS还老。不过经过这么长时间的发展，DSEmu没有取得飞跃性的进步，至今仍不能运行NDS商业游戏。目前软件的最新版是2006年1月17日发布的V0.4.10版。

既然不能运行商业游戏，我们只好玩玩自制软件了。DSEmu支持.nds和.gba两种格式的NDS ROM，在File菜单下选择Open DS或者Open GBA打开文件，然后按键盘F4键，程序开始运行。在Options下的Configuration中，可以对按键进行自定义。

DSEmu对NDS自制软件的支持也不是很好，像rPaint等都不能运行。不过DSEmu的功能却相当齐全，连按键自定义功能都有。希望作者更加努力，推出新版。

## Dualis

**软件作者：Mic**
**相关网站：http://dualis.1emulation.com**



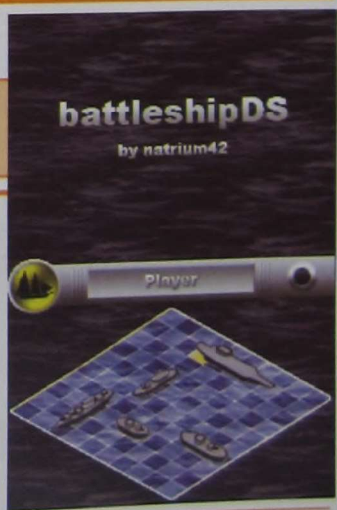

Dualis是推出版本最多的NDS模拟器，仅仅在今年2月份就推出11个版本，3月份则推出9个版本。虽然作者很勤奋，但Dualis更多的是原地踏步，至今不能运行NDS商业游戏。软件最新版是2006年3月28日推出的V19.1版。

Dualis采用双窗口的运行方式，按键盘的Ctrl + R会弹出ROM选择窗口，选择ROM点击打开按钮，程序自动开始运行。程序运行中，可以通过File菜单中的Save screenshot选项对屏幕进行截图，还可以通过Move选项进行视频录像。在Memory选项卡中，我们可以更改自己的姓名（Name）、生日（Birthday），还可以将CompactFlash Device设置为GBAMP，以GBA电影卡方式运行。

Dualis能支持大多数NDS自制软件，在GBA电影卡方式下，更能将硬盘虚拟成为CF卡，从中读取数据。作者接下来要做的就是给我们一个大惊喜，推出能够运行商业ROM的版本。

## HyperDS

**软件作者：Firefly**
**相关网站：http://www.hyperds.com**




HyperDS曾经是大家给予厚望的一款NDS模拟器。早在2005年初，HyperDS就公开宣称能够运行NDS自制程序。但很可惜，在即将放出正式版下载前夕的2005年3月，因为软件代码被泄漏，作者Firefly宣布停止开发。HyperDS没有放出过任何版本的程序，留给我们的除了记忆就只剩下几幅软件截图了。

纵观一年来，NDS上的确发布了不少优秀的软件。随着NDS烧录卡的普及和软件开发平台的完善，会有更多更强的软件问世，让我们祝愿NDS软件一路走好。最后向奋战在第一线的软件作者们致敬！

# 大航海時代IV ROTA NOVA

ロッタノヴァ

文 御影...

“《大航海时代》系列”是光荣创造的一个不朽经典，它开创了一个全新的游戏模式，游戏以航海冒险为主题，有效地融合了RPG的剧情推进方式和SLG的游戏进行模式，给玩家耳目一新的体验。系列的第四作《大航海时代IV》曾在PC和PS上推出，凭借精美的画面、动听的音乐和完善的系统博得一片赞誉，而现在本作完美地移植到NDS上，让掌机玩家也有机会体验到这款经典作品，实在是NDS玩家的福气。下面就为大家献上本作的详细攻略，希望能让大家...

**NDS** NINTENDO DS

**大航海时代IV 新航路**
大航海时代IV ROTA NOVA
◆Koei◆SLG◆2006年3月2日◆日版◆1～4人◆自带记忆功能
◆512Mb◆4800日元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

# 游戏系统篇

## 关于操作

游戏支持普通的按键操作，也支持触摸屏操作，在港口中，直接点击不同设施的图标便可直接进入该地点，而在洋面上，触摸屏操作更为方便，用触控笔点击不同的方向便可指挥船的航行方向，而且这样操作下的船的航速要比普通按键操作时的快。

| 按键 | 港口 | 洋面 |
|---|---|---|
| A | 确定 | 升帆 |
| B | 取消 | 降帆 |
| X | 调出菜单 | 调出菜单 |
| Y | – | 切换情报模式、探索模式、宣战模式 |
| L/R | – | 回转船帆 |
| Select | 调出帮助菜单 | 调出帮助菜单 |
| Start | – | – |

## 城市设施

**王宫** 玩家签订契约的地方。本游戏要想在一个城市进行交易必须要获得和这个城市的契约，这时就要去王宫。另外王宫还可以进行军事投资来加强城市的防卫能力。

**交易所** 玩家进行交易的地方。这里可以进行交易品的买卖，也可以查看其他城市的物价，进行商业投资。




**酒吧** 募集水手的地方。如果有参谋的话还可以在酒馆指定计划来扰乱敌人。最后大城市的酒吧里都会有一位美丽的酒吧女，她是剧情推进的重要NPC，而且也会为你提供很多宝物的情报。

**广场** 发布流行信息的地方。

**旅馆** 休息的地方，休息可以回复疲劳。

**行会（ギルド）** 购买宝物的地方，另外这里可以接到各种委托，完成后可以得到奖励，在这里还可以给其他势力发送交涉文书。

**码头** 出海的地方，可以进行物资的补给。

**船坞** 购买和修理船只的地方，还可以存放多余的船只，进行地方舰队编组。

## 游戏的目的

游戏的主线是收集7个霸者之证然后一统世界，但是实际上游戏的魅力在于发现黄金航路而获取大量的金钱，还有就是收集各种各样的道具（一共211个），因此玩法很多。

## 主菜单选项

**航线图** 查看各个势力的情况。

**情报** 查看自己所持有船只、...线，以及同伴的具体情况。

**甲板情况** 进行人员的配置。

**道具** 查看自己所有的道具。

**机能** 进行Save和Load。

## 关于同伴

本作可以收到很多同伴，这些同伴...能力各不相同。要根据他们的能力还安排他们的位置。下面介绍一下船上各个位置的作用以及需要的能力。



**舰长** 主舰队舰长只有主角可以担任，地方舰队的舰长要尽量挑选统率高的同伴。

**副官** 帮助舰长除了琐事，要求说得力。

**参谋** 制定计划来扰乱敌人，同时避免敌人对自己的骚扰，要求谋划力。

**斩入队长** 代替主角进行白兵战的人，要求剑术。

**炮击手** 顾名思义就是负责大炮的，要求命中。

**操帆手** 使得船只可以更快地前进，要求驾驶术。

**舵手** 使得船只可以更灵便的航行，要求驾驶术。

**大厨** 减少航行中粮食的消耗，需要命中。

**木工** 进行船只的修理，需要命中。

**医生** 医治水手的疾病，需要命中。

**饲养员** 减少航行中粮食的消耗，需要命中。

**传教师** 进行流行品的发布，还可以安抚水手们在航行中的不满，需要说得力。

**甲板要员** 减少航行中水手的疲劳度，需要生命力。

**了望手** 可以扩大搜索的范围。需要观察力。

## 如何做生意



要想做生意，必须要和城市签订契约。提高占有率的办法就是进行商业或者军事投资。但是如果一个城市已经没有你进入的空间，也就是其他势力的占有率加起来到了100%，那这时你就要想点其他办法了。首先你可以宣战，看谁不爽了可以在行会发布宣战布告给他，打败敌对势力一次则其在各个城市的占有率减2%，这时你就有进入的空间了，然后可以拼命投资把敌对势力挤出去。如果你是和平主义者，那么请你找一个参谋，在酒馆里制定计划，比如造谣或者收买其他势力的交易人，这样可以获得其他势力的占有率。

## 关于海战

游戏里有些恶贯满盈的势力是需要你进行讨伐的，这时就要进行战斗了，战斗一般分两种。

**白兵战**。就是双方舰队接近后进行 水手之间的战斗，一般来说你水手多就能赢，但是也会出现双方领袖单挑的情况，胜利的话则敌人水手数量大幅下降，所以请保证你的斩人队长的剑术足够高。把敌人船上的水手杀光就可以俘虏敌人，获得大量的金钱和物资，推荐这种战斗。

**炮击战**。双方舰队拉开距离进行炮战。要求大炮一定要多，还有就是炮击手的命中要高。游戏一共有5种炮，终极大炮，キャロネート只能在北海的港口得到。另外再配合北海的特产战列舰，基本可以战无不胜。

海战胜利后敌对势力在城市的占有率会下降。而要真正打败敌人，则要把他在所有城市的占有率全部夺回来。只需要进行不断的商业或者军事投资即可，敌人占有率为0的时候则势力解散。

## 关于宝物

游戏一共211个宝物，全部收集齐是件很不容易的事情。宝物分为6种，介绍如下：

**武器和防具** 提高各个人物的剑术，增强白兵战能力。

**装备品** 提高人物的某种能力，比如六分仪可以增加测量术，医学典范可以增加医术。

**原产物** 得到后可以在某些原本不出产某种交易品的地方开始生成那种交易品，获得巨额利润的重要道具。

**地图** 去各种遗迹所必须的。

**赠物** 送给世界各地酒吧的酒吧女的道具。

**霸者之证相关** 获得霸者之证的道具。

## 怎么样致富

要想一统天下，钱是少不了的。游戏开始只有很少的一点钱，所以怎么样获得大量的金钱是一个非常重要的事情。一般来说，初期先在根据地附近几个港口随便倒卖一下交易品赚到一点钱之后就买5艘船，把炮台之类的全部改装成商品仓库，这样效率可以大大提高。总的来说，你只要卖一个城市没有的交易品就一定会赚到钱，但是要记住，如果在一个港口不断买进一件物品，会导致该类物品的物价上涨，比如不断买进盐，会导致调味料类物品整体物价上升，同样的，在另一个港口不断卖出某物品，会导致该类物品物价下跌，所以长时间倒卖同一件物品利润会越来越低，不过，如果在两个港口之间倒卖同一类物品，物价水平就不会变动太多，比如在里斯本买进盐，到ハバナ卖掉，然后在ハバナ买进砂糖，会里斯本卖掉，由于盐和砂糖都属于调味料，所以两个港口的调味料物价不会因不断交易而发生太大变动。这样可获得长期稳定的利润收入。

当积攒到一定实力和资金之后可以靠编组地方舰队来挣钱，一般一个海域只能放一个舰队。最后要说的是，发展度越高，交易品的等级越高，而且有些交易品的出现有一定的发展度要求。

## 游戏流程篇

**本游戏自由度很大，理论上不存在比较死板的攻略，请大家参照后文的几个表格来收集道具和触发事件，这里只写一下各个势力得到7个霸者之证的办法。注：所有的霸者之证都要由下文所写的两个道具组合而成。**



### 拉斐尔
### (ラファエル・カストール)

**性别：**男

**根据地：**リスボン

**初期资金：**30000

**初期同伴：**フリオ、ジェナス、クラウディオ

**特技：**军事投资为普通值的80%

#### 北海的霸者之证

1.古びた羊皮纸。北海的势力700以上并且完成ロンドン行会的委托后得到。

2.红色の颜料。势力值北海最大时候，在アムステルダム从リル那里得到。

3.上面两个道具拼出霸者之证的地图后要先于リル找到，不然就要去新大陆找到“天佑のリストバンド”，然后到アムステルダム和她交换。

#### 地中海的霸者之证

1.模样入りの布。击败バルデス或者势力值最大得到。

2.真榆のランプ。势力值1000后，完成イスタンブール行会的委托。这些达成后在イスタンブール遗迹得到。

#### アフリカ的霸者之证

1.迷の石版上部。势力值200以上，在サン=ジョルジェ的酒馆里得到アイテ的海盗信息，海盗讨伐完后得到。

2.迷の石版下部。击败非洲的所有势力后，在サン=ジョルジェ得到。

#### インド洋的霸者之证

1.枯れないハスの叶。势力最大时候从ウッディーン那里得到。

2.クシャナ朝の大皿。给バスラ的酒吧女サフィア送完礼物后在遗迹得到。

#### 东アジア的霸者之证

1.竹细工の组立绘图。完成マリア的委托后得到。

2.唐代の竹细工。给大阪的酒吧女樱送完礼物后，带一船舱米和砂糖到遗迹得到コルフ村的情报，然后从コルフ村得到。

#### 东南アジア的霸者之证

1.乳液の入った壶。击败クーン后在バダヴィア得到。

2.古代王国の货币。首先得到アフリカ的霸者之证。然后在マラッカ给酒吧女赠送礼物，完成后在遗迹得到。

#### 新大陆的的霸者之证

1.太阳纹の鞘。势力最大时自动得到。

2.仪式用の小刀。势力1000以上在ハバナ完成村民的委托后得到。



## 莉露
## （リル・アーゴット）

**性别：** 女
**根据地：** アムステルダム
**初期资金：** 35000
**初期同伴：** カミル、エミリオ、フェルナンド
**特技：** 卖出交易品可以得到5%的额外利润

### 北海的霸者之证

1.红色の颜料。与クリフォード结盟后在アムステルダム得到。不结盟就要击败他。
2.古びた羊皮纸。势力值700以上。赠送给ロンドン的酒吧女マリー礼物后从遗迹得到。

### 地中海的霸者之证

1.模様入りの布。击败バルデス并且势力值最大得到。
2.真鍮のランプ。势力值1500后，完成ロンドン行会的委托任务后在ロンドン得到。

### アフリカ的霸者之证

1.迷の石版上部。势力值1500以上，在サン＝ジョルジェ 的交易所得到任务，完成后在遗迹得到。
2.迷の石版下部。击败非エスピノサ后，在ソファラ得到。

### インド洋的霸者之证

1.枯れないハスの叶。击败ナガルプル后得到。
2.クシャナ朝の大皿。给バスラ的酒吧女サフィア送完礼物后在行会接到任务，完成任务后得到。

### 东アジア的霸者之证

1.竹细工の组立绘图。完成マリア的委托后得到。或者直接击败她。
2.唐代の竹细工。给大阪的酒吧女樱送完礼物后，带一船舱米和砂糖到遗迹得到コルフ村的情报，然后从コルフ村得到。

### 东南アジア的霸者之证

1.乳液の入った壶。击败クーン后在バダ…得到。
2.古代王国の货币。然后在マラッカ的…送礼物，完成后在遗迹得到。

### 新大陆的霸者之证

1.太阳纹の鞘。击败所有势力后得到。
2.仪式用の小刀。势力1000以上在ハバナ…委托后在遗迹得到。





## 博格斯通
## （ホドラム・ヨアキム・ベルグストロン）

**性别：** 男
**根据地：** ストックホルム
**初期资金：** 45000
**初期同伴：** ゲルハルト、マヌエル、シャルル
**特技：** 每打败一个势力会得到额外的金钱奖励

### 北海的霸者之证

1.古びた羊皮纸。势力1000以上，完成ロンドン行会的的任务后从遗迹得到。
2.红色の颜料。拿到羊皮纸后，势力值最大，1月到アムステルダム从リル那里得到。

### 地中海的霸者之证

1.模様入りの布。击败パシャ并且势力值最大，然后赠送给アレキサンドリア的酒吧女礼物，之后在遗迹得到。
2.真鍮のランプ。赠送给イスタンブール的酒吧女礼物后在遗迹得到。

### アフリカ的霸者之证

1.迷の石版上部。势力值1500以上，在サン＝ジョルジェ 的行会得到任务，完成后在遗迹得到。
2.迷の石版下部。击败非エスピノサ后，在ソファラ得到。

### インド洋的霸者之证

1.枯れないハスの叶。势力最大后得到。
2.クシャナ朝の大皿。总势力10000以上。回ストックホルム后从王宫接到任务，完成后得到。

### 东アジア的霸者之证

1.竹细工の组立绘图。完成マリア的委托后得到。或者直接击败她。
2.唐代の竹细工。给大阪的酒吧女樱送完礼物后，带一船舱米和砂糖到遗迹得到コルフ村的情报，然后从コルフ村得到。

### 东南アジア的霸者之证

1.乳液の入った壶。击败クーン后在バダヴィア得到。
2.古代王国の货币。势力2000以上。然后在マラッカ行会接到任务，完成后在遗迹得到。

### 新大陆的的霸者之证

1.太阳纹の鞘。击败エスカンテ后得到。
2.仪式用の小刀。势力1000以上在ハバナ…委托后在遗迹得到。





## 李华梅（マリア・ホアメイ・リー）

性别：女
根据地：杭州
初期资金：40000
初期同伴：ジャム、ユキヒサ、シエン、イアン
特技：卖出交易品可以得到3%的额外利润
注：李华梅 的出现条件为使用另外三人任何一人通关一次。

### 北海的霸者之证

1.古びた羊皮纸。赠送给ロンドン酒吧女礼物后势力700以上，并且完成行会交给的任务后得到。
2.红色の颜料。击败クリフォード后从アムステルダム得到。

### アフリカ的霸者之证

1.迷の石版上部。势力值1000以上，在サン＝ジョルジェ 的行会得到任务，完成后在遗迹得到。
2.迷の石版下部。击败非エスピノサ后，在ソファラ得到。

### 地中海的霸者之证

1.模样入りの布。击败パシャ并且势力值最大，然后赠送给アレキサンドリア的酒吧女礼物，之后在遗迹得到。
2.真榆のランプ。赠送给イスタンブール的酒吧女礼物后并且完成工会委托任务后在遗迹得到。

### インド洋的霸者之证

1.枯れないハスの叶。给カリカット的酒吧女赠送完礼物后势力最大的话得到。
2.クシャナ朝の大皿。势力1000以上。完成バスラ的行会任务后得到。

### 东アジア的霸者之证

1.竹细工の组立绘图。击败クルシマ杭州得到。
2.唐代の竹细工。给大阪的酒吧女樱送完礼物后，带一船舱米和砂糖到遗迹得到コルフ村的情报，然后从コルフ村得到。

### 东南アジア的霸者之证

1.乳液の入った壶。势力最大后在マラッカ得到任务，完成后得到。
2.古代王国の货币。势力1000以上。然后在マラッカ行会接到任务，完成后在遗迹得到。

### 新大陆的的霸者之证

1.太阳纹の鞘。击败エスカンテ后得到。
2.仪式用の小刀。势力1000以上在ハバナ工会的委托后在遗迹得到。



# 同伴收得一览

**ジェナス・パサー**
性别：男／初期LV：5
＊拉斐尔篇自动加入。
＊其他角色需要在リスボン停泊（需要：金1000）



**フリオ・エルネコ**
性别：男／初期LV：25
＊拉斐尔篇自动加入。
＊其他角色需要去ジェノヴァ的酒场



**ゲルハルト・アーデルン**
性别：男／初期LV：31
＊ 伯格斯通篇自动加入。
＊ 其他角色需要在ハンブルゲ停泊。



**シャルル・ジャン・ロシュフォール**
性别：男／初期LV：54
＊伯格斯通篇自动加入。
＊其他角色需要在ハバナ停泊。



**マヌエル・アルメイダ**
性别：男／初期LV：24
＊伯格斯通篇自动加入。
＊其他角色需要去サン＝ジョルジュ的出港所。



**フェルナンド・ディアス**
性别：男／初期LV：52
＊莉露篇自动加入。
＊其他角色需要去ヴェラクルス的酒场、然后在Mini游戏中获胜。



**エミリオ・フェローグ**
性别：男／初期LV：21
＊ 莉露篇自动加入。
＊ 其他角色需要在セビリア停泊。



**ジャム・ジャック・ルドワイヤン**
性别：男／初期LV：39
＊李华梅篇自动加入。
＊其他角色需要去バタヴィア的宿屋。



**ユキヒサ・ゲンジョウ・シラキ**
性别：男／初期LV：42
＊李华梅篇自动加入。
＊其他角色需要在大阪停泊。



**イアン・ドゥーコフ**
性别：男／初期LV：42
＊李华梅篇自动加入。
＊其他角色需要去ソファラ的酒场。



**チェザレ・トニ**
性别：男／初期LV：20
＊拉斐尔篇的话乘着カルテイラ号去アレキサンドリア，然后去出港所。
＊其他角色需要去アレキサンドリア的出港所。



**アンジェロ・ブッチーニ**
性别：男／初期LV：24
＊去イスタンブール的出港所。



**サムウェル・ダ・カーン**
性别：男／初期LV：36
＊ 去カリカット的广场。



**アル・フェリド・シン**
性别：男／初期LV：37
＊ 去バスラ的酒场。



**カルロ・シナト**
性别：男／初期LV：41
＊ 去マラッカ的交易所。



| イファ・ソル |
| --- |
| 性别：女／初期LV：37 |
| ＊拉斐尔篇的话先去京城的广场再去出港所。 |
| ＊其他角色的话去京城的广场。 |



| クリスティナ・エルネコ |
| --- |
| 性别：女／初期LV：25 |
| ＊从フリオ处听到クリスティナ的话后、去ロンドン停泊。 |



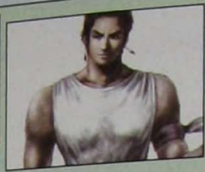
| ユリアン・ロペス |
| --- |
| 性别：男／初期LV：37 |
| 1.在杭州的酒场和ユリアン・ロペス以及美华对话，得知“新罗の金冠”的所在。 |
| 2.在京城的酒场从丽陵”的所在。 |
| 3.拿着“王墓への地图”进入城门、发现“武宁王陵”。（“新罗の金冠”入手） |
| 4.再回到杭州的酒场，事件过后ユリアン加入。 |



| アズィーザ・ヌレンナハール |
| --- |
| 性别：女／初期LV：81 |
| 1.与其发生过一次战斗，并且胜利后。 |
| 2.拿着“血涂られたシャムシール”，并且没有装备的情况下去インド洋上随便那条街的酒场。 |
| 3.再次与其发生战斗，胜利后拿出金1200000，便可让其加入。 |



| クラウディオ・マナウス |
| --- |
| 性别：男／初期LV：3／ |
| 注意：只有在拉斐尔篇才可加入。 |
| ＊自动加入。 |



| アルカディウス・エイレネ・エウドシオス |
| --- |
| 性别：女／初期LV：13／ |
| 注意：只有在拉斐尔篇才可加入。 |
| ＊在アテネ停泊。 |



| セラ・アルトス・シャルバラーズ |
| --- |
| 性别：女／初期LV：无／ |
| 注意：只有在伯格斯通篇才可加入。 |
| ＊在アフリカ的“救出事件”中成为同伴。 |



| カミル・マリヌス・オーフェルアイセル |
| --- |
| 性别：男／初期LV：13／ |
| 注意：只有在莉露篇才可加入。 |
| ＊ 自动加入。 |



| シエン・ヤン |
| --- |
| 性别：男／初期LV：26／ |
| 注意：只有在李华梅篇才可加入 。 |
| ＊ 自动加入。 |



# 全港口详细资料

## 1 北海地区

### ロンドン（伦敦）

**交易品：**
羊毛（纤维，每月）
毛织物（纤维，每月）
铁炮（武器，偶数月）
大炮（武器，偶数月）
ジャガイモ（食料品，每月）
**购买道具：**
はた织り机（11000、原产物）
ガリア战记（8000、新入队长、效果28）
**酒吧女：**
マリー（赠物“红色のビー玉”）
遗迹：在工会接到调查在遗迹内徘徊的不明集团的任务后出现。
**加入伙伴：**
クリスティナ

### ブリストル（布利斯托尔）

**交易品：**
牛肉（食料品，每月）
羊毛（纤维，每月）
刀剑（武器，偶数月）
锡矿石（矿石，每月）
毛织物（纤维，每月）
**特殊事件：**
把在ロンドン买到的“はた织り机”带到交易所，增加新的交易品“毛织物”。
**交易品：**
チーズ（食料品，每月）
盐（调味料，每月）
サルタナ（珍味，奇数月）
ワイン（酒类，每月）

### ブルージュ（布鲁日）

**交易品：**
小麦（食料品，每月）
麻（纤维，每月）
麻织物（纤维，每月）
铁炮（武器，偶数月）
カボチャ（食料品，每月）
**特殊事件：**
1.ゲルハルト在队伍中，在港口可以听他讲他以前讨伐海盗时候在附近丢失了自己的佩剑。
2.如果有“カボチャの种”则增加新交易品カボチャ。

### ハンブルグ（汉堡）

**交易品：**
鱼肉（食料品，每月）
牛肉（食料品，每月）
ブランデー（酒类，每月）
铁矿石（矿石，每月）
**购买道具：**
怀中时记（5000、测量士、效果18）
古代斗技场への地图（7000、遗迹地图）
**酒吧女：**
マルグレーテ（赠物“金の砂”）
**教会：**
去行会接到讨伐ジャックス・ブルーム的任务，完成后就可以发现教会并得到“ラオコーンソード”。
**特殊事件：**
ゲルハルト・アーデルンカッツ加入。

### オスロ（奥斯陆）

**交易品：**
鱼肉（食料品，每月）
甲胄（武器，偶数月）
木材（杂货，偶数月）

### リューベック（里贝克）

**交易品：**
小麦（食料品，每月）
牛肉（食料品，每月）
ブランデー（酒类，每月）
铁矿石（矿石，每月）

### コペンハーゲン（哥本哈根）

**交易品：**
牛肉（食料品，每月）
ガラス（工艺品，偶数月）
大炮（武器，偶数月）
**特殊事件：**
港口得到“魔法の革手袋”的消息。

### ストックホルム（斯德哥尔摩）

**交易品：**
鱼肉（食料品，每月）
木材（杂货，偶数月）
刀剑（武器，偶数月）
铜矿石（矿石，每月）
**购买道具：**
细雪のローブ（5000、赠物）
至高のルーペ（1000、赠物）
**酒吧女：**
フランシスカ（赠物“冻てついたバラ”）
**教会：**
赠送酒吧女礼物后出现，得到霸者の证后回来可以得到“王者の像”。
**特殊事件：**
ジェナス在北海担任地方舰队提督的话，在行会可以得到“ユダの剣”

### リガ（里加）

**交易品：**
小麦（食料品，每月）
ジャガイモ（食料品，每月）
毛皮（贅泽品，3、6、9、12月）
コハク（装饰品，偶数月）
ワックス（杂货，偶数月）

## 2 地中海地区

### リスボン（里斯本）

**交易品：**
盐（调味料，每月）
オリーブ油（调味料，每月）
サフラン（香辛料，奇数月）
アーモンド（药，奇数月）
铁炮（武器，偶数月）
**购买道具：**
东方见闻录（10000、副官、效果…）
六分仪（2500、测量士、效果…）
**酒吧女：**
ジュリア（赠物“徽宗の…”）
**特殊事件：**
1.アンジェロ，ユキヒサ加入后，可以听说“抜け忍の黒装束”…
2.在旅馆住宿可以得到“…指导书”。
3.拉斐尔为主角时，会接到讨伐…
4.行会那里可以接到追捕ジ…ルトゥント的任务。

### セビリア（塞维利亚）

**交易品：**
サルタナ（珍味，奇数月）
织棉物（纤维，每月）
铁炮（武器，偶数月）
甲胄（武器，偶数月）
ハチミツ（调味料，每月）

**购买道具：**
ハンニバル战记（10000、参谋、效果24）
罗盘（5500、测量士、效果24）

**酒吧女：**
ドナ（赠物"天使のターバン"）

**特殊事件：**
1.エミリオ・フェローゲ 加入。
2.クリスティナ为同伴时到旅馆可以得到女海盗的宝剑的消息。

### バレンシア（瓦伦西亚）

**交易品：**
盐（调味料，每月）
羊毛（纤维，每月）
アーモンド（药，奇数月）
陶磁器（工艺品，偶数月）
毛织物（纤维，每月）

### マルセイユ（马赛）

**交易品：**
チーズ（食料品，每月）
盐（调味料，每月）
象眼细工（工艺品，偶数月）
サフラン（香辛料，奇数月）

### ジェノヴァ（热那亚）

**交易品：**
チーズ（食料品，每月）
毛织物（纤维，每月）
甲胄（武器，偶数月）
生丝（纤维，每月）

**购买道具：**
ダヴィンチの人体解剖图（20000、船医、效果37）
ステンドグラスの花（2000、赠り物）

**酒吧女：**
マチルダ（赠物"サッフォーの诗集"）

**遗迹：**
1.赠送给酒吧女礼物之后得到遗迹地址。
2.得到斗技场地图后进入遗迹可以发现遗迹，并得到"金のディバイダー"。

**特殊事件：**
从行会可以接到讨伐海盗ザガノス・ベイ的任务。

### シラクサ（锡拉古萨）

**交易品：**
小麦（食料品，每月）
ワイン（酒类，每月）
オリーブ油（调味料，每月）
サルタナ（珍味，奇数月）

### ヴェネツィア（威尼斯）

**交易品：**
ワイン（酒类，每月）
雕刻（奢泽品，3、6、9、12月）
ガラス（工艺品，偶数月）
水晶（装饰品，偶数月）

**特殊事件：**
カルロ加入后去交易所可以得到"教皇ゆかりの品"的情报。

### ラグーサ（拉古扎）

**交易品：**
大豆（食料品，每月）
オリーブ油（调味料，每月）
ダイオウ（染料，偶数月）

### アテネ（雅典）

**交易品：**
オリーブ油（调味料，每月）
サルタナ（珍味，奇数月）
绘画（奢泽品，3、6、9、12月）
雕刻（奢泽品，3、6、9、12月）

**购买道具：**
ホラティウスの诗集（1500、甲板要员、效果34）
サッフォーの诗集（5000、赠り物）
岩窟集落への地图（1500、遗迹地图）

**酒吧女：**
ミュリネー（赠物"叹きの壶"）

**特殊事件：**
1.アルカディウス・エイレネ・エウドシオス加入
2.マヌエル加入后去造船所，得到"雕刻家フェイディアスの鑿"的情报。

### クレタ（库雷塔）

**交易品：**
ワイン（酒类，每月）
オリーブ油（调味料，每月）

### キプロス（塞浦路斯）

**交易品：**
小麦（食料品，每月）
オリーブ油（调味料，每月）
アーモンド（药，奇数月）

**特殊事件：**
エミリオ加入后，在港口得到"ヘスティアの釜"的情报。

### イスタンブール（伊斯坦布尔）

**交易品：**
イオウ（矿石，每月）
じゅうたん（奢泽品，3、6、9、12月）
骨とう品（奢泽品，3、6、9、12月）

**购买道具：**
黄金のカットラス（30000、武器、效果15）
千夜一夜物语（2000、甲板要员、效果45）

**酒吧女：**
ファティシア（赠物"ミロのヴィーナス"）

**遗迹：**
1.在行会遇到生病的小孩。
2.持有"华佗の汉方药"的话，会发生拯救小孩的事件，得到遗迹地址。
3.从遗迹得到"真鍮のランプ"

**特殊事件：**
アンジェロ・ブッチーニ加入

### ベイルート（贝鲁特）

**交易品：**
ガラス（工艺品，偶数月）
木材（杂货，偶数月）
じゅうたん（奢泽品，3、6、9、12月）
シナモン（香辛料，奇数月）

**特殊事件：**
アル加入后到广场，得到"サラディンの铠"的情报。

### アレキサンドリア（亚历山大）

**交易品：**
ヤシ油（调味料，每月）
绵花（纤维，每月）
麻（纤维，奇数月）
骨とう品（奢泽品，3、6、9、12月）

**购买道具：**
アレクサンダー远征记（12000、斩入队长、效果32）
パンづくりの石臼（1000、赠り物）

**酒吧女：**
ネリー（赠り物"ステンドグラスの小花"）

**遗迹：**
赠送酒吧女礼物后得到遗迹位置，并且得到"残月のショテル"。

**特殊事件：**
チェザーレ・トーニ加入。

### トリポリ（迪立波里）

**交易品：**
绵花（纤维，每月）
麻（纤维，每月）
金（贵金属，3、6、9、12月）
棉织物（纤维，每月）

### チュニス（突尼斯）

**交易品：**
铁矿石（矿石，每月）
麻（纤维，每月）
サイの角（药，奇数月）

### アルジェ（亚修）

**交易品：**
オリーブ油（调味料，每月）
ラム酒（酒类，每月）
アーモンド（药，奇数月）
象牙（装饰品，偶数月）

### セウタ（修达）

**交易品：**
ヤシ油（调味料，每月）
皮革（杂货，偶数月）
龙ぜん香（香料，奇数月）
象牙（装饰品，偶数月）

### マディラ（马迪拉）

**交易品：**
砂糖（调味料，每月）
ヤシ油（调味料，每月）
サルタナ（珍味，奇数月）
ワイン（酒类，每月）
ラスパルマス（拉斯帕玛斯）

**交易品：**
鱼肉（食料品，每月）
ヤシ油（调味料，每月）
トマト（食料品，每月）

## 3 アフリカ地区

### ヴェルデ（绿角）

**交易品：**
棉花（纤维，每月）
铜矿石（矿石，每月）
盐（调味料，每月）
タマリンド（香辛料，奇数月）
バナナ（食料品，每月）

**特殊事件：**
在码头回答"奇迹を信じる"得到"奇迹の弹丸のペンダント"。

### シエラ=レオネ（锡拉奥内）

**交易品：**
盐（调味料，每月）
金（贵金属，3、6、9、12月）
皮革（杂货，偶数月）

### サン=ジョルジュ（圣乔治）

**交易品：**
金（贵金属，3、6、9、12月）
棉花（纤维，每月）
象牙（装饰品，偶数月）
カカオ（嗜好品，奇数月）

**购买道具：**
ガーゼ付きマスク（2500、饲育员、效果30）
サハラ砂漠の地图（1500、遗迹地图）

**酒吧女：**
ヴェリーサ（赠物"高丽青磁の香炉"）

**遗迹：**
1.完成行会委托的ジュリアン・フェルメール逮捕任务。



2.完成后得到遗迹位置。

3.发现遗迹后得到“泥のモスク”。

**特殊事件:**

1.マヌエル·アルメイダ加入。

2.カルロ加入后在码头可以得到“医学典范”。

### サン=トメ（圣多美）

**交易品:**

砂糖（调味料、每月）

象牙（装饰品、偶数月）

毛皮（赘泽品、3、6、9、12月）

### ルアンダ（卢安达）

**交易品:**

サンゴ（装饰品、偶数月）

コハク（装饰品、偶数月）

ダイヤモンド（宝石、3、6、9、12月）

白金（贵金属、3、6、9、12月）

### ケープタウン（开普敦）

**交易品:**

皮革（杂货、偶数月）

铁矿石（矿石、每月）

金（贵金属、3、6、9、12月）

ダイヤモンド（宝石、3、6、9、12月）

### ソファラ（索法拉）

**交易品:**

乳香（香料、奇数月）

コーヒー（嗜好品、奇数月）

象牙（装饰品、偶数月）

**购买道具:**

ミツバチの z（1200、原产物）

絵入り圣书（20000、宣教师、效果24）

王のモスクへの地图（2000、遗迹地图）

**酒吧女:**

ハトラ（赠物“翡翠の大珠”）

**遗迹:**

1.完成行会委托的ジャン·ラムジオ的抓捕任务。

2.进入遗迹后得到“圣母像”。

**特殊事件:**

イアン·ドウーコフ加入

### モザンビーク（莫桑比克）

**交易品:**

コーヒー（嗜好品、奇数月）

象牙（装饰品、偶数月）

サンゴ（装饰品、偶数月）

エメラルド（宝石、3、6、9、12月）

ガラス（工艺品、偶数月）

### マダガスカル（马达加斯加）

**交易品:**

毛皮（赘泽品、3、6、9、12月）

木材（杂货、偶数月）

タマリンド（香辛料、奇数月）

### モンバサ（蒙巴萨）

**交易品:**

サイの角（药、奇数月）

乳香（香料、奇数月）

サンゴ（装饰品、偶数月）

ピメント（香辛料、奇数月）

### モガディシオ（摩加迪沙）

**交易品:**

金（贵金属、3、6、9、12月）

乳香（香料、奇数月）

铜矿石（矿石、每月）

ルビー（宝石、3、6、9、12月）

## 4 インド洋

### ソコトラ（索特拉）

**交易品:**

ヤシ油（调味料、每月）

鱼肉（食料品、每月）

龙ぜん香（香料、奇数月）

### アデン（亚丁）

**交易品:**

小麦（食料品、每月）

ヤシ油（调味料、每月）

コーヒー（嗜好品、奇数月）

コハク（装饰品、偶数月）

骨とう品（赘泽品、3、6、9、12月）

### マスカット（马斯卡特）

**交易品:**

鱼肉（食料品、每月）

ヤシ油（调味料、每月）

麻织物（纤维、每月）

ハチミツ（调味料、每月）

**特殊事件:**

サムウェル加入后在得到“アルマジロの铁皮”的情报。

### ホルムズ（赫尔姆斯）

**交易品:**

ヤシ油（调味料、每月）

棉花（纤维、每月）

イオウ（矿石、每月）

ジャコウ（香料、奇数月）

じゅうたん（赘泽品、3、6、9、12月）

**特殊事件:**

1.ジェナス加入后在酒馆得到“アリスタルコスの望远镜”的情报。

2.カルロ加入后在酒馆得到“ヘロフィロスの医学书”。

### バスラ（巴士拉）

**交易品:**

チーズ（食料品、每月）

ヤシ油（调味料、每月）

ショウ石（矿石、每月）

じゅうたん（赘泽品、3、6、9、12月）

牛肉（食料品、每月）

**购买道具:**

大轮の刺绣の绒毯（7500、赠り物）

ムガル帝国の地图（1000、遗迹地图）

**酒吧女:**

サフィア（赠物“陶器のイヤリング”）

**遗迹:**

1.赠送酒吧女礼物后得到遗迹地址。

2.第一次发现遗迹后得到“星影の天球仪”。

3.回到酒店，然后再去遗迹，持有“千夜一夜物语”和乳香的话得到“クシャナ朝の大皿”。

**特殊事件:**

1.アル·フェリド·シン加入。

2.拉斐尔为主角时和ウッディーン签订条约。



### ディヴ（迪拜）

**交易品:**

米（食料品、每月）

鱼肉（食料品、每月）

砂糖（调味料、每月）

龙ぜん香（香料、奇数月）

绢织物（纤维、每月）

**特殊事件:**

イアン·ドウーコフ加入后去广场得到“シャクンタラー”。

### ゴア（果阿）

**交易品:**

コショウ（香辛料、奇数月）

棉花（纤维、每月）

棉织物（纤维每月）

サラサ（赘泽品、3、6、9、12月）

ラピスラズリ（宝石、3、6、9、12月）

**特殊事件:**

在码头得到“精励の太网”

### カリカット（卡里卡特）

**交易品:**

ナツメグ（香辛料、奇数月）

棉花（纤维、每月）

サラサ（赘泽品、3、6、9、12月）

ネフライト（装饰品、偶数月）

**购买道具:**

コショウの实（7500、原材料）

黄金の寺への地图（3000、遗迹地图）

**酒吧女:**

ベナジール（赠物“黑琉璃の碗”）

**遗迹:**

1.赠送酒吧女礼物后得到遗迹位置。

2.发现遗迹后得到“大鹫像”。

**特殊事件:**

1.サムウェル·ダ·カーン加入。

2.行会可以购买“陶器のイヤリング”，只有这一次机会。

### セイロン（塞龙）

**交易品:**

シナモン（香辛料、奇数月）

バニラ（香辛料、奇数月）

茶（嗜好品、奇数月）

サファイア（宝石、3、6、9、12月）

ルビー（宝石、3、6、9、12月）

### マドラス（马特拉斯）

**交易品:**

棉花（纤维、每月）

ダイヤモンド（宝石、3、6、9、…

サファイア（宝石、3、6、9、1…

インディゴ（染料、偶数月）

シナモン（香辛料、奇数月）

### マスリバタム（马斯巴姆…

**交易品:**

サラサ（赘泽品、3、6、9、12…

ビンロウ（染料、偶数月）

ラピスラズリ（宝石、3、6、9…

ショウ石（矿石、每月）

### カルカッタ（卡尔塔）

**交易品:**

米（食料品、每月）

サラサ（赘泽品、3、6、9、12…

ネフライト（装饰品、偶数月）

铁矿石（矿石、每月）

### アヴァ（阿曼）

**交易品:**

水晶（装饰品、偶数月）

木材（杂货、偶数月）

ライチー（珍味、奇数月）

ベッコウ（装饰品、偶数月）

ヒスイ（装饰品、偶数月）

**特殊事件:**

势力最大时，从ウッディーン…“枯れないハスの叶”。

## 5 东南アジア

### マラッカ（马拉加）

**交易品:**

シナモン（香辛料、奇数月）

锡矿石（矿石、每月）

ビンロウ（染料、偶数月）

チクル（杂货、偶数月）

**购买道具:**

アコヤガイ（9000、原产物）

マンゴスチンの种（3000、原产…

陶器のイヤリング（9000、…

**酒吧女:**

ルシア（赠物“シャクンタラ…

**遗迹:**

1.送给酒吧女…

2.进入遗迹后…话，得到“古…

**特殊事件:**

1.カルロ加入…

2.拉斐尔为主…事件。

3.イファ加入…件。

### アチン（亚…

**交易品:**

ナツメグ（香…

タマリンド（…

### パレンバン…

**交易品:**

ビンロウ（染…

锡矿石（矿石…

木材（杂货、…

チクル（杂货…

### バタヴィア…

**交易品:**

米（食料品、…

キニーネ（药…

インディゴ…

ウコン（染料…

**购买道具:**

バナナの木…

チョウジの实…

古代寺院への…

**酒吧女:**

ティティス…

**特殊事件:**

ジャム加入…

### スラバヤ…

**交易品:**

ダイオウ（…

鱼肉（食料品…

バンジェル…

**交易品:**

锡矿石（矿…

バナナ（食…

マンゴスチ…



**遗迹：**
1.送给酒吧女礼物之后得到遗迹位置。
2.进入遗迹后持有"リグ=ヴェーダ"的
话，得到"古代王国の货币"。
**特殊事件：**
1.カルロ加入，并且得到"小粋な长靴"。
2.拉斐尔为主角时发生与ペレイラ会面
事件。
3.イフア加入后去旅馆发生兄弟相认事
件。

## アチン（亚丁）
**交易品：**
ナツメグ（香辛料、奇数月）
タマリンド（香辛料、奇数月）

## パレンバン（巴雷班）
**交易品：**
ビンロウ（染料、偶数月）
锡矿石（矿石、每月）
木材（杂货，偶数月）
チクル（杂货，偶数月）

## バタヴィア（巴塔维亚）
**交易品：**
米（食料品，每月）
キニーネ（药，奇数月）
インディゴ（染料，偶数月）
ウコン（染料，偶数月）
**购买道具：**
バナナの木（2400、原产物）
チョウジの实（8600、原产物）
古代寺院への地图（1000、遗迹地图）
**酒吧女：**
ティティス（赠物"正仓院の水差し"）
**特殊事件：**
ジャム加入

## スラバヤ（泗水）
**交易品：**
ダイオウ（染料，偶数月）
鱼肉（食料品，每月）
バンジェルマシン（班捷尔玛辛）
**交易品：**
锡矿石（矿石，每月）
バナナ（食料品，每月）
マンゴスチン（染料，偶数月）



## マカッサル（马卡萨）
**交易品：**
バナナ（食料品，每月）
サンゴ（装饰品，偶数月）
ウコン（染料，偶数月）

## アンボイナ（安波那）
**交易品：**
チョウジ（香辛料，奇数月）
ナツメグ（香辛料，奇数月）
シナモン（香辛料，奇数月）
ウコン（染料，偶数月）

## テルナーテ（迪纳特）
**交易品：**
バナナ（食料品，每月）
コショウ（香辛料，奇数月）
ナツメグ（香辛料，奇数月）

## ブルネイ（布内）
**交易品：**
ナツメグ（香辛料，奇数月）
チクル（杂货，偶数月）

## ギアデイン（加迪）
**交易品：**
米（食料品，每月）
サンゴ（装饰品，偶数月）
真珠（宝石，3、6、9、12月）
锡矿石（矿石，每月）
カボチャ（食料品，每月）

## マニラ（马尼拉）
**交易品：**
米（食料品，每月）
ナツメグ（香辛料，奇数月）
金（贵金属，3、6、9、12月）
**特殊事件：**
交易所可以得到"巨大ゾウガメの盾"的
情报。

# 6 东アジア

## マカオ（澳门）
**交易品：**
ライチー（珍味，奇数月）
茶（嗜好品，奇数月）
陶磁器（工艺品，偶数月）

## 泉州（泉州）
**交易品：**
茶（嗜好品，奇数月）
生糸（纤维，每月）
ダイオウ（染料，偶数月）
**特殊事件：**
得到非洲霸者之证后到广场可以得到
"皇帝フビライの剑"的情报。

## 杭州（杭州）
**交易品：**
陶磁器（工艺品，偶数月）
绢织物（纤维，每月）
ジャコウ（香料，奇数月）
ヒスイ（装饰品，偶数月）
冬虫夏草（药，奇数月）
**购买道具：**
华佗の汉方药（12000、航海用品）
火药精制の秘传书（50000、炮击手、效
果47）
王の墓への地图（2500、遗迹地图）
**酒吧女：**
美华（赠物"新罗の金冠"）
**遗迹：**
1.送给酒吧女礼物后得到遗迹地址。
2.发现遗迹后得到"徽宗の北宋画"。
**特殊事件：**
1.每月10号去行会，选择赵云，得到"赵
子龙の枪"的情报。
2.酒吧发生ユリアン事件。
3.ユリアン加入。
4.行会得到抓捕ブレッド·ペロー的任务。

## 沂州（沂州）
**交易品：**
大豆（食料品，每月）
铁矿石（矿石，每月）
生丝（纤维，每月）
盐（调味料，每月）

## 京城（朝鲜）
**交易品：**
ハシバミ（珍味，奇数月）
陶磁器（工艺品，偶数月）
生丝（纤维，每月）
绢织物（纤维每月）
朝鲜人参（药，奇数月）
**购买道具：**
蚕（7700、原产物）
黑琉璃の碗（7000、赠り物）
北京への地图（1000、遗迹地图）
**酒吧女：**
丽姬（赠物"大轮の刺绣の绒毯"）
**遗迹：**
1.赠送酒吧女礼物之后得到地址。
2.发现遗址后得到"新罗の金冠"后回杭
州交给酒吧女发生事件。
**特殊事件：**
拉斐尔为主角时发生クラウディオ事件，
之后イファ加入。

## 大阪（大阪）
**交易品：**
清酒（酒类，每月）
漆器（工艺品，偶数月）
象眼细工（工艺品，偶数月）
**购买道具：**
阵太鼓（2500、新入队长、效果15）
纪伊国屋のそろばん（20000、主技长、效
果39）
**酒吧女：**
さくら（赠物"细雪のローブ"）
**遗迹：**
1.赠送酒吧女礼物后得到遗迹地址。
2.发现遗迹后，带一船舱米和砂糖来得
到霸者之证的情报。

## 长崎（长崎）
**交易品：**
银（贵金属，3、6、9、12月）
棉织物（纤维，每月）
绘画（贅泽品，3、6、9、12月）
ベッコウ（装饰品，偶数月）

## 那霸（那霸）
**交易品：**
米（食料品，每月）
砂糖（调味料，每月）

# 7 新大陆

## ハバナ（哈瓦那）
**交易品：**
砂糖（调味料，每月）
タバコ（嗜好品，奇数月）
ラム酒（酒类，每月）
铜矿石（矿石，每月）
コーヒー（嗜好品，奇数月）
**购买道具：**
ピメントの实（6500、原产物）
タバコの苗木（7200、原产物）
アステカ王国の绘地图（2000、遗迹地图）
**遗迹：**
1.从行会那里得到遗迹调查任务。
2.第一次探索之后得到"トラロックの
ナイフ"，然后到广场发生事件。
3.第二次探索遗迹后得到"仪式用の小刀"。
**特殊事件：**
1.シャルル·ジャン·ロシュフォール加
入。
2.拉斐尔为主角时发生和エスカンテ相
会事件。

## ジャマイカ（加玛拉）
**交易品：**
鱼肉（食料品，每月）
砂糖（调味料，每月）
トウモロコシ（食料品，每月）
ラム酒（酒类，每月）
特殊事件：
广场上得到"七色のオウム"

## サント=ドミンゴ（圣多明戈）
**交易品：**
トマト（食料品，每月）
バナナ（食料品，每月）
砂糖（调味料，每月）
カカオ（嗜好品，奇数月）
タバコ（嗜好品，奇数月）
**特殊事件：**
エミリオ加入后得到"トマトの苗木"。

## サンニファン（圣法兰）

**交易品：**
砂糖（调味料，每月）
ラム酒（酒类，每月）
サンゴ（装饰品，偶数月）

## ヴェラクルス（维拉克鲁斯）

**交易品：**
トウモロコシ（食料品，每月）
ピメント（香辛料，奇数月）
バニラ（香辛料，奇数月）
金（贵金属，3、6、9、12月）
银（贵金属，3、6、9、12月）

**购买道具：**
カカオの种（6800、原产物）
古代都市遗迹への地图（1000、遗迹地图）

**酒吧女：**
シルビア（赠物"至高のルーペ"）

**遗迹：**
1.送给酒吧女礼物后得到遗迹地址。
2.发现遗迹后得到"翡翠の大珠"。

**特殊事件：**
1.フェルナンド加入。
2.行会得到打倒クライブ的任务。

## メリダ（梅利达）

**交易品：**
カボチャ（食料品，每月）
トマト（食料品，每月）

トウガラシ（香辛料，奇数月）
ヒスイ（装饰品，偶数月）
チクル（杂货，偶数月）

## トルヒーヨ（多尔约）

**交易品：**
トウモロコシ（食料品，每月）
タバコ（嗜好品，奇数月）
サンゴ（装饰品，偶数月）
コチニール（染料，偶数月）

## ポルトベロ（波多黎各）

**交易品：**
トウモロコシ（食料品，每月）
ジャガイモ（食料品，每月）
カカオ（嗜好品，奇数月）
グアノ（杂货，偶数月）

## マラカイボ（马拉加波）

**交易品：**
カボチャ（食料品，每月）エメラルド（宝石，3、6、9、12月）
牛肉（食料品，每月）

**特殊事件：**
持有"アコヤガイ"的话，在交易所可以得到"真珠"。

## カエンヌ（卡宴）

**交易品：**
トマト（食料品，每月）



トウガラシ（香辛料，奇数月）
カカオ（嗜好品，奇数月）
バニラ（香辛料，奇数月）
银（贵金属，3、6、9、12月）

## ペルナンブーゴ（贝尔南戈）

**交易品：**
トウモロコシ（食料品，每月）
木材（杂货，偶数月）

皮革（杂货，偶数月）
金（贵金属，3、6、9、12月）

## ペンサコラ（彭撒拉）

**交易品：**
トウモロコシ（食料品，每月）
大豆（食料品，每月）
小麦（食料品，每月）
棉花（纤维，每月）

# 武器防具获得方法

## 武器（25种）

| 武器 | 获得方法 |
|---|---|
| 黄金のカットラス（武器、效果15） | イスタンブール的工会（30000金） |
| なまはげの包丁（武器、效果19） | 长崎の宿屋 |
| 漆黑のレイピア（武器、效果24） | 北39东1 |
| 勇曜のペカトワ（武器、效果27） | 北1东120 |
| 勇者のシミター（武器、效果29） | 北18东57 |
| 忠诚のフォールション（武器、效果30） | 南25东46 |
| トラロックのナイフ（武器、效果31） | 北22西97 |
| 琉璃色のタルワール（武器、效果32） | 北30东18 |
| 白光のフランベルジュ（武器、效果33） | 北68东16 |
| ラオコーンソード（武器、效果34） | ハンブルグ 圣マルチン教会 |
| 堕天使のカタール（武器、效果36） | 北22东59 |
| ミノタウロスの斧（武器、效果37） | 北34东25 |
| 残月のショテル（武器、效果39） | アレキサンドリア遗迹 |
| 偿いのオルクリスト（武器、效果40） | 北60东27 |
| 红毛の女海贼の宝剑（武器、效果41） | 北24西75 |
| 血涂られたシャムシール（武器、效果43） | 北16东41 |
| ローエングリンのサーベル（武器、效果44） | 北53东4 |
| ヴェパルハルバード（武器、效果45） | 北46西15 |
| 扫灭のカッツバルゲル（武器、效果47） | 北62东18 |
| フビライの大剑（武器、效果48） | 北34东119（需要：アクスム王の金印→杭州的情报） |
| ユダの魔剑（武器、效果50） | 北32东34 |
| 赵子龙の枪（武器、效果52） | 北21东108（需要：杭州工会的事件，每月10日） |
| 圣剑エクスカリバー（武器、效果52） | 北50西4 |
| アレスの圣枪（武器、效果54） | 北37东26 |
| 妖刀村正（武器、效果60） | 北45东149 |

## 防具（25种）

| 防具 | 获得方法 |
|---|---|
| アルマジロの铁皮（防具、效果18） | 南15东46 |
| シルバーサレット（防具、效果22） | 北21西17 |
| 巨大ゾウガメの盾（防具、效果23） | 北8东78 |
| 苍き槛の盾（防具、效果24） | 北43西4 |
| カネムの勇士の盾（防具、效果26） | 北3东9 |
| 精灵のドレス（防具、效果26） | 北15西61 |
| 狂信者のキュイラス（防具、效果28） | 北5西3 |
| トゥーラ战士の兜（防具、效果30） | 北28西95 |
| 孔雀かたびら（防具、效果31） | 南47东37 |
| 刃折りの武道着（防具、效果33） | 北51东141 |
| 爽凉なる铠（防具、效果34） | 南8东126 |
| 真红のリングメイル（防具、效果36） | 南4东39 |
| ティムールの锁かたびら（防具、效果37） | 北27东49 |
| 不死鸟のバシネット（防具、效果38） | 北54西0 |
| ジャガー神の宿る胴着（防具、效果40） | 北18西104 |
| 抜け忍の黑装束（防具、效果41） | 北34东136 |
| 琥珀色のブリガンディ（防具、效果43） | 北16西24 |
| 女帝のガウン（防具、效果45） | 北38东117 |
| 教经の胴丸具足（防具、效果48） | 北33东130 |
| ミネルヴァの盾（防具、效果48） | 北37东28 |
| 背德のバンディッドメイル（防具、效果50） | 击败バシ |
| メデューサの盾（防具、效果52） | 南40东144 |
| アッティラスーツ（防具、效果52） | 北55东20 |
| サラディンの银の铠（防具、效果55） | 北29东32 |
| カール・マルテルの甲冑（防具、效果60） | 北43东3 |

## 能力辅助（43种）

| 物品 | 入手方法 |
|---|---|
| 戦士たちのオカリナ （舰长、效果35） | 南4西35 |
| 天佑のリストバンド （舰长、效果50） | 北26西82 |
| 審導のステッキ （舰长、效果70） | 北15东80 |
| 东方见闻录 （副官、效果34） | リスボン的工会（10000金） |
| 大言壮语のくちばし （副官、效果63） | アテネ的パルテノン神殿得到 |
| ハンニバル战记 （参谋、效果24） | リセビリア的行会（10000金） |
| 孙子の书 （参谋、效果30） | 北30东120 |
| ゲブタの灵兽 （参谋、效果45） | 北21东72 |
| 绘入り圣书 （宣教师、效果24） | ソファラ的行会（金20000） |
| いにしえの十字架 （宣教师、效果30） | セビリア.サンニチャゴ大圣堂 |
| グレゴリウスの冠 （宣教师、效果50） | 北40东15 |
| 纪伊国屋のそろばん （主计长、效果39） | 大阪的行会（金20000） |
| ヴェザスの天秤 （主计长、效果58） | アレキサンドリアの广场（需要：'フェルナンド） |
| ピンク色のエプロン （料理长、效果20） | 北39东127 |
| ヘスティアの釜 （料理长、效果60） | 北32东22 |
| ダヴィンチの人体解剖图 （船医、效果37） | ジェノヴァ的行会（金20000） |
| 医学典范 （船医、效果48） | サンニジョルジュ的事件 |
| ヘロフィロスの医学书 （船医、效果74） | 北43东38 |
| 研ぎ石いらずの庖 （船大工、效果21） | エゾ（北42东141）、用六分仪交换 |
| 狮子の牙の锯 （船大工、效果32） | 北9东99 |
| フェイディアスの鑿 （船大工、效果56） | 北38东20 |
| ガーゼ付きマスク （饲养员、效果30） | サンニジョルジュ的行会（金2500） |
| 小粋な长靴 （饲养员、效果45） | マラッカのイベント |
| 天の川の星图 （嘹望手、效果32） | 北0东132 |
| 星影の天球仪 （嘹望手、效果63） | バスラ・マスジットニイニシャー |
| アリスタルコスの望远镜 （嘹望手、效果65） | 北28东51 |
| 魔法の革手袋 （操帆手、效果40） | コペンハーゲン出港所 |
| 精励の太网（操帆手、效果54） | ゴアの出港所 |
| ロッコの操船指导书 （操舵手、效果40） | リスボン的旅馆 |
| 六分仪 （测量士、效果15） | リスボン的行会（金2500） |
| 怀中时计 （测量士、效果18） | ハンブルグ的行会（金5000） |
| 罗针盘 （测量士、效果24） | セビリア的行会（金5500） |
| 金のディバイダー （测量士、效果57） | ジェノヴァ・コロッセウム |
| 火药精制の秘传书 （炮击手、效果47） | 杭州的行会（金50000） |
| 奇迹の弹丸のペンダント （炮击手、效果52） | ヴェルデ |
| 恶魔を贯く矢 （炮击手、效果68） | 北58西6 |
| 阵太鼓 （斩入队长、效果15） | 大阪的行会（金2500） |
| ガリア战记 （斩入队长、效果28） | ロンドン的行会（金8000） |
| アレクサンダー远征记 （斩入队长、效果32） | アレキサンドリア的行会（金12000） |
| ポセイドンの雄叫び （斩入队长、效果40） | 北38西128 |
| 世界の驮洒落集 （甲板要员、效果12） | 北1东104 |
| ホラティウスの诗集 （甲板要员、效果34） | アテネ的行会（金1500） |
| 千夜一夜物语 （甲板要员、效果45） | イスタンブール的行会（金2000） |

## 船首像（10种）

| 物品 | 入手方法 |
|---|---|
| 圣母の像 （船首像） | ソファラ・ジンバブウェ神殿 |
| 王者の像 （船首像） | ストックホルム・ステーヴ教会（需要：フリオ、狩猎神ウルの弓） |
| 大鹫の像 （船首像） | カリカット・タージマハル |
| 子豚の像 （船首像） | ロンドンの出港所（需要：クリスティナ） |
| 恶魔の像 （船首像） | バタヴィア・ボロブドール |
| 鯱の像 （船首像） | 大阪的旅馆（只能在4月、需要：ジャム） |
| 龙の像 （船首像） | 北7东117 |
| 乙女の像 （船首像） | 北10西61 |
| イルカの像 （船首像） | 南6东115 |
| 白鲸の像 （船首像） | 遇到白鲸，不攻击它，在其逃走时留下 |

# 交易品购买地点一览

## 食料品

| 品名 | 购买地点 |
|---|---|
| 小麦 | シラクサ、キプロス、ブルージュ、リューベック、リガ、アデン、ペンサコラ |
| 米 | ディヴ、カルカッタ、バタヴィア、ギアデイン、マニラ、那霸 |
| トウモロコシ | ジャマイカ、ヴェラクルス、トルヒーヨ、ポルトベロ、ペルナンブーゴ、ペンサコラ |
| 大豆 | ラグーサ、沂州、ペンサコラ |
| 鱼肉 | ラスパルマス、ハンブルグ、オスロ、ストックホルム、ソコトラ、マスカット、ディヴ、スラバヤ、ジャマイカ |
| 牛肉 | ブリストル、ハンブルグ、リューベック、コペンハーゲン、マラカイボ、バスラ |
| カボチャ | ギアデイン、メリダ、マラカイボ、ブルージュ、ハンブルグ、マカオ |
| チーズ | マルセイユ、ジェノヴァ、ナント、アムステルダム、バスラ |
| トマト | サントニドミンゴ、メリダ、カエンヌ、ラスパルマス |
| バナナ | サントニドミンゴ、マカッサル、テルナーテ、バンジェルマシン、ヴェルデ |

## 调味料

| 品名 | 购买地点 |
|---|---|
| 砂糖 | マディラ、サンニトメ、ディヴ、那霸、ハバナ、ジャマイカ、サントニドミンゴ、サンニファン |
| ハチミツ | マスカット、セビリア、マルセイユ |
| 盐 | リスボン、バレンシア、マルセイユ、ナント、シエラニレオネ、沂州、ヴェルデ |
| オリーブ油 | リスボン、シラクサ、ラグーサ、アテネ、クレタ、キプロス、アルジェ |
| ヤシ油 | アレキサンドリア、セウタ、マディラ、ラスパルマス、ソコトラ、アデン、マスカット、ホルムズ、バスラ |

## 香辛料

| | |
|---|---|
| コショウ | ゴア、テルナーテ、マニラ |
| チョウジ | アンボイナ、マニラ |
| ナツメグ | カリカット、アチン、アンボイナ、テルナーテ、ブルネイ、マニラ |
| シナモン | セイロン、マドラス、マラッカ、アンボイナ、ベイルート |
| ピメント | ヴェラクルス、モンバサ、トルヒーヨ |
| タマリンド | アチン、ヴェルデ、マダガスカル |
| サフラン | リスボン、マルセイユ |
| バニラ | セイロン、ヴェラクルス、カエンヌ |
| トウガラシ | メリダ、カエンヌ |

## 贵金属

| | |
|---|---|
| 金 | トリポリ、サンニジョルジュ、モガディシオ、ヴェラクルス、シエラ=レオネ、ケープタウン、マニラ、ペルナンブーゴ |
| 银 | 长崎、ヴェラクルス、カエンヌ |
| 白金 | ルアンダ、ソファラ |

## 纤维

| | |
|---|---|
| 羊毛 | バレンシア、ロンドン、ブリストル |
| 棉花 | アレキサンドリア、トリポリ、ヴェルデ、サンニジョルジュ、ホルムズ、ゴア、カリカット、マドラス、ペンサコラ |
| 生丝 | 泉州、沂州、京城、ジェノヴァ、マカオ |
| 麻 | アレキサンドリア、トリポリ、チュニス、ブルージュ |
| 毛织物 | ジェノヴァ、ロンドン、アムステルダム、バレンシア、ブリストル |
| 棉织物 | セビリア、ゴア、长崎、トリポリ |
| 绢织物 | ディヴ、杭州、京城 |
| 麻织物 | ブルージュ、マスカット、チュニス |

## 赘泽品

| | |
|---|---|
| じゅうたん | イスタンブール、ベイルート、ホルムズ、バスラ |
| サラサ | ゴア、カリカット、マスリパタム、カルカッタ |
| 骨とう品 | イスタンブール、アレキサンドリア、アデン |
| 毛皮 | リガ、サンニトメ |
| 绘画 | アテネ、长崎 |
| 雕刻 | ヴェネツィア、アテネ |

## 装饰品

| | |
|---|---|
| ヒスイ | 杭州、メリダ、アヴァ |
| 象牙 | サンニトメ、ソファラ、モザンビーク、アルジェ、セウタ、サンニジョルジュ |
| サンゴ | モザンビーク、モンバサ、マカッサル、ギアデイン、サンニファン、トルヒーヨ、ルアンダ |
| ベッコウ | 长崎、アヴァ |
| コハク | リガ、アデン、ルアンダ |
| 水晶 | ヴェネツィア、アヴァ |
| ネフライト | カリカット、カルカッタ |

## 药

| | |
|---|---|
| サイの角 | チュニス、モンバサ |
| 朝鲜人参 | 京城 |
| キニーネ | バタヴィア |
| アーモンド | リスボン、バレンシア、アルジェ、キプロス |

## 武器

| | |
|---|---|
| 铁炮 | リスボン、セビリア、ロンドン、ブルージュ |
| 大炮 | ロンドン、コペンハーゲン |
| 刀剑 | ブリストル、ストックホルム |
| 甲胄 | セビリア、ジェノヴァ、オスロ |

## 嗜好品

| | |
|---|---|
| コーヒー | ソファラ、モザンビーク、アデン、ハバナ |
| 茶 | セイロン、マカオ、泉州、モガディシオ、カルカッタ |
| カカオ | サント=ドミンゴ、ポルトベロ、カエンヌ、サンニジョル… |
| タバコ | ハバナ、サント=ドミンゴ、トルヒーヨ、ソファラ |

## 酒类

| | |
|---|---|
| ワイン | シラクサ、ヴェネツィア、クレタ、マディラ、ナント |
| ブランデー | ハンブルグ、リューベック |
| ラム酒 | アルジェ、ハバナ、ジャマイカ、サンニファン |
| 清酒 | 大阪 |

## 工艺品

| | |
|---|---|
| ガラス | ヴェネツィア、ベイルート、アムステルダム、コペンハーゲン、モザンビーク、长崎 |
| 陶磁器 | マカオ、杭州、京城、バレンシア、アムステルダム |
| 漆器 | 大阪 |
| 象眼细工 | マルセイユ、大阪 |

## 香料

| | |
|---|---|
| ジャコウ | ホルムズ、杭州 |
| 乳香 | ソファラ、モンバサ、モガディシオ |
| 龙ぜん香 | ソコトラ、ディヴ、セウタ |

## 宝石

| | |
|---|---|
| 真珠 | ギアデイン、泉州、マラカイボ |
| ダイヤモンド | マドラス、ルアンダ、ケープタウン |
| サファイア | セイロン、マドラス |
| エメラルド | モザンビーク、マラカイボ |
| ルビー | セイロン、モガディシオ |
| ラピスラズリ | ゴア、マスリパタム |

## 染料

| | |
|---|---|
| ウコン | バタヴィア、マカッサル、アンボイナ |
| インディゴ | マドラス、バタヴィア |
| コチニール | トルヒーヨ |
| ビンロウ | マスリパタム、マラッカ、パレンバン |
| ダイオウ | ラグーサ、スラバヤ、泉州 |
| マンゴスチン | マラッカ、バンジェルマシン、ブルネイ |

## 矿石

| | |
|---|---|
| 铁矿石 | チュニス、ハンブルグ、リューベック、カルカッタ、沂州、ケープタウ… |
| 铜矿石 | ストックホルム、ヴェルデ、モガディシオ、ハバナ |
| 锡矿石 | ブリストル、マラッカ、パレンバン、バンジェルマシン、ギアデイン… |
| ショウ石 | バスラ、マスリパタム |
| イオウ | イスタンブール、ホルムズ |

## 杂货

| | |
|---|---|
| 木材 | ベイルート、オスロ、ストックホルム、アヴァ、パレンバン…ナンブーゴ、マダガスカル |
| 皮革 | セウタ、ケープタウン、ペルナンブーゴ、シエラ=レオネ…スカル |
| ワックス | リガ |
| チクル | マラッカ、パレンバン、ブルネイ、メリダ |
| グアノ | ポルトベロ |

# 船只一览表

| 种类 | 价格 | 耐久 | 货物仓库 | 物资仓库 | 武装炮台 | 水兵所 | 武装 | 水手数量 | 纵帆性能 | 横帆性能 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 小型ガレー | 2400 | 40 | 1 | 1 | 0 | 0 | カルバリン炮×2 | 61 | 64+0 | 0+0 |
| 关船 | 1400 | 25 | 1 | 1 | 0 | 0 | セーカー炮×2 | 61 | 0+0 | 56+0 |
| ハンザコグ | 1500 | 30 | 2 | 1 | 0 | 0 | セーカー炮×2 | 21 | 0+0 | 56+0 |
| 小型ジャンク | 1700 | 30 | 2 | 1 | 0 | 0 | セーカー炮×2 | 21 | 0+0 | 56+0 |
| ラティーナ | 2600 | 25 | 2 | 1 | 0 | 0 | セーカー炮×2 | 24 | 64+48 | 0+0 |
| ダウ | 2000 | 30 | 2 | 1 | 0 | 0 | セーカー炮×2 | 24 | 64+48 | 0+0 |
| レトンダ | 2600 | 25 | 2 | 1 | 0 | 0 | セーカー炮×2 | 24 | 64+0 | 0+35 |
| スループ | 4400 | 40 | 2 | 1 | 0 | 0 | カルバリン炮×2 | 23 | 64+0 | 24+0 |
| 安宅船 | 10000 | 45 | 3 | 3 | 0 | 0 | カルバリン炮×2 | 75 | 0+0 | 52+0 |
| ジャンク | 15000 | 50 | 3 | 3 | 1 | 0 | カルバリン炮×2 | 100 | 60+0 | 0+31 |
| ナオ | 13400 | 50 | 3 | 4 | 0 | 0 | カルバリン炮×2 | 44 | 60+0 | 20+46 |
| ケッチ | 19800 | 60 | 4 | 3 | 0 | 0 | ペドロ炮×2 | 44 | 60+44 | 20+11 |
| ブリガンティン | 20000 | 60 | 4 | 3 | 0 | 0 | ペドロ炮×2 | 45 | 60+20 | 20+46 |
| ブリグ | 20200 | 60 | 4 | 3 | 0 | 0 | ペドロ炮×2 | 46 | 28+20 | 76+46 |
| フリュート | 24000 | 55 | 4 | 3 | 0 | 0 | ペドロ炮×2 | 52 | 0+44 | 92+61 |
| 末次船 | 28400 | 65 | 5 | 4 | 0 | 0 | ペドロ炮×2 | 160 | 54+0 | 0+25 |
| コルベット | 8100 | 50 | 1 | 1 | 0 | 1 | カルバリン炮×24 | 49 | 64+24 | 24+50 |
| サムブーク | 18000 | 50 | 3 | 2 | 1 | 1 | カルバリン炮×24 | 125 | 60+92 | 0+0 |
| キャラック | 68600 | 60 | 4 | 5 | 1 | 1 | カルバリン炮×24 | 176 | 0+38 | 70+55 |
| ガレー | 12200 | 65 | 2 | 2 | 1 | 1 | ペドロ炮×24 | 155 | 60+0 | 0+0 |
| 大型ガレー | 50000 | 80 | 3 | 3 | 2 | 1 | カノン炮×24 | 300 | 54+38 | 0+0 |
| 大型ジャンク | 74000 | 80 | 4 | 3 | 3 | 1 | カノン炮×24 | 290 | 0+38 | 46+25 |
| 軽ガレオン | 41200 | 70 | 3 | 2 | 0 | 2 | ペドロ炮×48 | 92 | 0+44 | 92+61 |
| フリゲート | 44600 | 75 | 1 | 3 | 1 | 2 | ペドロ炮×48 | 154 | 28+68 | 92+61 |
| ピンネース | 91600 | 70 | 4 | 4 | 1 | 2 | カノン炮×48 | 197 | 0+38 | 86+55 |
| ジーベック | 86600 | 70 | 4 | 3 | 2 | 2 | カノン炮×48 | 250 | 54+86 | 0+0 |
| ガレオン | 115400 | 80 | 3 | 4 | 2 | 2 | カノン炮×54 | 259 | 0+38 | 86+55 |
| スクーナー | 157400 | 85 | 5 | 4 | 0 | 2 | 重カノン炮×48 | 140 | 78+86 | 14+20 |
| バーケンティン | 157600 | 85 | 5 | 4 | 0 | 2 | 重カノン炮×48 | 141 | 78+62 | 14+55 |
| バーク | 157800 | 85 | 5 | 4 | 0 | 2 | 重カノン炮×48 | 142 | 42+62 | 70+55 |
| シップ | 158000 | 85 | 5 | 4 | 0 | 2 | 重カノン炮×48 | 143 | 42+38 | 70+90 |
| ガレアス | 137600 | 55 | 2 | 3 | 2 | 2 | 重カノン炮×60 | 334 | 54+86 | 0+0 |
| 铁甲船 | 189600 | 110 | 2 | 3 | 2 | 2 | 重カノン炮×60 | 314 | 0+0 | 45+0 |
| 战列舰 | 270600 | 90 | 2 | 4 | 2 | 3 | 重カノン炮×78 | 284 | 46+62 | 70+55 |

# 与《大航海时代Online》的联动

NDS版《大航海时代Ⅳ 新航路》可以与PC版《大航海时代Online》进行联动，这也是NDS版新加入的要素，具体的联动方式如下：

第一步，在PC版《大航海时代Online》版中，从特定的角色那里获得补给村的“村名”和“约束の言叶”（相当于密码）。

第二步，在NDS版《大航海时代Ⅳ 新航路》中找到那个补给村，然后输入“约束の言叶”，便可在这个补给村进行交易了，而且补给村里会有高价的交易品出现。

游戏中一共有24个这样的补给村，登场的交易品都不相同，下面全部列出供大家参考。

| | PC版街名 | PC版场所 | NDS版村名 | 约束の言叶 | 坐标／备注 |
|---|---|---|---|---|---|
| 01 | オスロ | 工房职人旁 | フォレル | エイリーク | 北纬65西经39 |
| 02 | コペンハーゲン | 教会旁 | ヘクラ | ヘクラ | 北纬63西经18 |
| 03 | ベルゲン | 町役人里 | ナルビク | スバルトイス | 北纬69东经18（黒き冰河の剑） |
| 04 | ハンブルク | 町役人旁 | エゾ | カムイ | 北纬42东经141 |
| 05 | フローニンゲン | 酒场里 | レバキュー | パーヌルル | 南纬16东经122 |
| 06 | アムステルダム | 出航所役人身后 | コルフ | アパチャ | 北纬60东经165 |
| 07 | エディンバラ | 工房职人里 | パース | ピナクルス | 南纬31东经115 |
| 08 | ロンドン | 出航所役人附近 | ワンガヌイ | モア | 南纬39东经174 |
| 09 | プリマス | 埠头 | ハワイ | キラウエア | 北纬22西经159 |
| 10 | ナント | 突堤之前 | イヌビク | オーロラ | 北纬69西经136 |
| 11 | オポルト | 银行左侧 | モンテビデオ | マゼラン | 南纬38西经60（黑羊毛） |
| 12 | リスボン | 出航所役人附近 | リオデジャネイロ | ポンジアスカール | 南纬22西经43（カナリア水晶） |
| 13 | セビリア | 商业地区出航所案内人附近 | バルパライソ | モアイ | 南纬38西经73アルパカ毛织 |
| 14 | マディラ | 工房旁的海岸 | アソーレス | テルセイラ | 北纬38西经28（鹰の岛の酒） |
| 15 | マルセイユ | 左侧栈桥深处 | タヒチ | ボラボラ | 南纬14西经147 |
| 16 | ヴェネツィア | 酒场前花车旁 | チクシ | ツンドラ | 北纬72东经129（冻土の宝石） |
| 17 | アテネ | ラ・ヴァレッテ邸附近 | ノーム | アラスカ | 北纬68西经165 |
| 18 | アレクサンドリア | シャルーク邸北边的门 | サンタバーバラ | ヨセミテ | 北纬34西经120 |
| 19 | オデッサ | 町中央部阶段附近 | ディクソン | バイカル | 北纬73东经80（湖のキャビア） |
| 20 | カリビブ | 栈桥前面 | カリビブ | カラハリ | 南纬22东经14 |
| 21 | ケープ | 东北的门 | チャーチル | ベルーガ | 北纬58西经93 |
| 22 | カリカット | 东南方 | グアム | ラッテ | 北纬15东经145 |
| 23 | ポンディシェリ | 交易所和银行之间 | コッド | シャンプレーン | 北纬41西经70 |
| 24 | サンティアゴ | 酒场里 | カリヤオ | タワンティンスウユ | 南纬8西经78（皇帝のトマト） |




**NDS** NINTENDO DS

**天外魔境II**
天外魔境 II　MANJIMARU
◆Hudson／Red Entertainment◆RPG◆2006年3月9日◆日版◆1人
◆自带记忆功能◆1G◆4800日元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

Hudson旗下的著名RPG系列《天外魔境》的第二作在先
植到NGC和PS2上后，又出现在了NDS这个掌机平台上，比
和PS2版重新制作的画面来，NDS版的本作在画面上几乎
“惨不忍睹”来形容，但难能可贵的是，游戏的精髓还
地保留了下来，并且该有的语音和动画比起家用机版来一
有删减。更难能可贵的是，游戏很好地活用了NDS的触
对应触控笔的操作甚至比按键控制还要来得流畅。

## 基本操作

| 十字键 | 移动／选择 |
|---|---|
| A | 确定／调查／搭乘交通工具 |
| B | 调出状态、卷物、道具等指令菜单 |
| X | 调出地图、设定和作战等帮助菜单 |
| L/R | 切换上屏的地图 |

除了可以通过按键来进行操作外，本作还可以利用触控笔在下屏进行操作。其中点击右下角的“コマンド”可以调出指令菜单，作用同B键；点击“ヘルプ”可以调出帮助菜单，作用同X键。另外，在战斗中玩家也可以通过在敌人身上画出不同的图形来对敌人造成伤害，比如画一条竖线就代表轻攻击，画“Z”字型就代表重攻击等等。游戏中利用触控笔的操作非常流畅，推荐使用。

## 基本概念

**卷物：**相当于一般RPG中的魔法。在游戏中，任何角色都可以携带卷物，不过由于存在着相性的设定，并不是每个角色都可以使用所有卷物的。比如战国万丸无法使用从迷宫脱出的卷物“引波”等等。获得卷物的最常见方法是前往各国的天狗庵／洞窟与那里的天狗交谈。游戏中还有几处天狗庵内可以使卷物的消耗技点数 -1，建议等到后期最常用的卷物入手后再去。

**奥义：**相当于一般RPG中的必杀技，主人公万丸在每得到一把圣剑后会习得新的奥义，其他角色则是随着等级的提高而习得。

**突破：**战斗中出现的指令，相当于一般游戏中的逃跑，不过和一般RPG不同的是，本作中的逃跑并不是一下子就能把敌人全部甩掉的，有的时候要将敌人层层突破，甩掉敌人的几率与主人公万丸的速度有关。

**寄存：**游戏中每个角色可以携带的最大卷物、道具和武具数都是有限制的，当所持的物品超过限制时就无法再取得新物品了。空出物品栏的方法有很多，比如舍弃、将物品转交给物品栏没满的角色和寄存等等。一些村庄中都有着寄存处，寄存处的屋顶上都有着一个大大的“预”字。

## 作战设置

在帮助菜单中的“作战”项目中可以对同伴在战斗中采取的行动进行设置，其中一共包括了4个方面。

| 项目选择 | 作战内容 |
|---|---|
| 指挥／委任 | 前者为玩家手动控制同伴的指令，后者为同伴采取AI行动。 |
| 最大损害／敌减らす | 决定同伴在战斗中的攻击方针，前者为采取尽量减少敌人体力的战法，后者则以减少敌人数目优先。 |
| 防御优先／攻击优先 | 顾名思义，前者在战斗中以安全第一为准则，后者则比较注重攻击。 |
| 回复のみ／卷物自由 | 关于卷物使用的设定，前者为仅使用回复类卷物，后者为自由使用各种卷物。 |

## 基本参数

**德**

相当于一般RPG游戏中的经验值，其中的数字代表取得的总德数，后方的数字代次升级需要的德数。

**段**

相当于一般RPG中的等级，段数提升后会的各项能力值。

**体**

体力，相当于一般RPG中的HP。同伴时会进入战斗不能状态，不过只要在地图段时间就能复活；主人公万丸的体力为制送回宿屋中，但金钱和等级都会保留。

**技**

使用卷物所要消耗的点数，相当于一般MP，角色处于战斗不能状态后这一数值

**攻**

攻击力，该项数值越高，给予敌人的伤害

**守**

防御力，该项数值越高，受到的伤害

**早**

速度，该项数值越高，先制攻击的几率避敌人攻击的几率也越高。

# 流程攻略

## 火多国

一向喜欢惹事生非的主人公战国万丸又得罪了村民，无可奈何的老妈让他先逃出去避避风头，自己出去应付门外准备找万丸算账的一票人。来到二楼南侧调查后可以利用绳索逃之夭夭。一帮村中的小捣蛋鬼已经等在了神社内，今天他们要和孩子王万丸一起去高山村观看祭典。和神社内的三个小家伙以及一条狗对话就可以让他们加入，神社中的宝箱内有“木綿の手拭”，别忘记取。

出村后往东南方向走就可以来到高山村，在右上方的宿屋二楼可以见到タイクーン，他竟然狂妄地称自己要成为日邦格之王。来到左侧宿屋二楼中央印有卍的座垫处，祭典就正式开始了。不过就在祭典正举行得热火朝天的过程中，大地发生了异变，巨大的暗黑兰从地底伸了出来，兰花中出现了自称根之一族的死神兄弟。来到宿屋外，天空已经一片漆黑，根之一族说万丸的母亲以及高山村的村民都被他们抓走了，要想救人，就得去两面窟。

离开高山村后前往东边的两面窟，如果觉得等级不够的话可以练上几级，此时白川村可以半价购买道具，有需要的话可以前去购买。沿途的牛首村可以整理一下装备，牛首村东南方（大地图的池子附近）的天狗庵中可以取得卷物“雷光”，北边的天狗庵可以得到能够回复少许体力的卷物“若草”，村子东北方的炭烧小屋可以免费休息。一进两面窟就会碰到三个面目可憎的老家伙，他们分别是根之一族的デーロン、デロレン和ベーロン博士，做完恶心的自我介绍后他们便往洞窟深处去了。来到3F会见到被死神兄弟中的ツノ王抓走的母亲并与ツノ王连续发生两次战斗。

回到家中，母亲向万丸讲起了他父亲的事情。数千年前，有一个小国“根之国”想要征服整个日邦格，他们借助7株暗黑兰的力量，很快就达成了自己的目的。为了拯救世界，火之一族与根之一族展开了殊死斗争，战火延续了很久，火之一族的人民基本上都已经灭绝了，他们将最后的力量全部集结在7位被称为火之勇者的年轻人和圣剑上，最后，火之勇者献出了自己的生命斩断了暗黑兰，并封印了根之一族和恶神ヨミ。万丸父子正是火之一族的后裔。母亲说着，将父亲的遗物“形见の剑”和“父の阵羽织”交给了万丸。为了继承火之一族的使命，万丸踏上了拯救日邦格的冒险之旅，曾经对他咬牙切齿的村民们都来为他送行，不过此时村里道具屋的价格倒又变回了正常价位，不再打折了……

通过高山村左下的马濑村，与宿屋二楼躺在榻榻米上的人对话可以得到“泥沼の恋文”。在地图右下方的天狗庵中，如果身上带有“そば团子”，就可以得到卷物“羽衣”。来到南方的绳文洞，这里的宝箱中大多藏有根之一族，玩家大可不必理会。在出口处见到了死神兄弟的ツメ王，虽然与他的战斗并不困难，但他会使用酸攻击让我方徐徐减少体力，如果事先买好了“清凉丸”就没有后顾之忧了。



## 尾张国

一出绳文洞便可见到被三博士石化的タイクーン，他轻信了博士们拔出封印暗黑兰的圣剑就能征服日邦格的谗言，因此才落得了这样的下场。进入南方的犬山町会见到同为火之一族的歌舞伎团十郎，不过目前他还不会加入。去茶屋买个“美素团子”以便后面备用，将“泥沼の恋文”交给团十郎所在屋子右上的人可以发生一段小剧情。来到南方的ヘビ仙人洞，仙人会让你先离开洞窟后再进去一次，按照他的指示出去后再进入便可发生剧情，原来他就是团十郎的师傅。发生过剧情后，仙人背后宝箱中的“恋のみみかき”不要忘记拿。




来到地图右下处的长筱町，在城中能取得一些道具。长筱町北方是秋叶山の泷，在瀑布右侧的地藏前使用事先准备好的“美素团子”就能够进入瀑布后方的秋叶山洞窟，洞窟中的温泉可以回复体力。出了洞窟之后前往西侧的伞岩仙人洞，与他对话可以得到重要道具“ヘタな绘”。来到洞窟北方的福岛村，在地藏前使用“ヘタな绘”便可以坐上小舟了。坐船去福岛村上游的天狗庵可以得到卷物“风花”，来到下游的河中央可以进入弁天塔，在三楼会与死神兄弟中的キバ王发生战斗。战斗结束后在门前使用“恋のみみかき”就可以进入房间见到弁天，与她对话完毕后在下方的宝箱中可以得到重要道具“净土の琵琶”。

前往地图西南的鬼谷城，在门前使用“净土の琵琶”就可以进城。城中地面上像手爪一样的东西踩上去后可以来到上一层。在城中会再次与之前打败过的死神兄弟战斗，不过他们的能力似乎并没有得到提升，可以轻松解决。在鬼谷城顶层会与他们合体后的死神将军战斗，胜利后可以在前方取得圣剑“法水院红丸”，同时学会能够攻击一组敌人的奥义“红丸斩”。

回到火多国的高山村，来到暗黑兰所在位置处就会发生剧情，将第一主株暗黑兰斩断，虽然圣剑也同时消失了，但奥义却保留了下来。(－_－)由于暗黑兰的消失，原本大地图上挡路的兰花藤也同时不见了，在马濑村西南的天狗庵可以得到卷物“阳炎”。回到尾张国的犬山町附近，往西南方向走可以来到铃鹿峠，一进去就会发现歌舞伎团十郎，选择“はい”可以让他加入，他身上带有卷物“冰刃”和“花岚”。




## 伊势国

来到伊贺村后会碰到根之一族的菊五郎，一段颇长的动画过后他会离去。调查武器店左边的石灯笼，上方的地下通道便会显露出来，在地下的宝箱中可以得到探知宝箱数量的卷物“宝香”，与其中的忍者对话得知他们的首领百地丹波被抓走了，答应把他救回来后会得到重要道具“石川のカギ”。

从南方的松阪町继续往南走，来到被暗黑兰侵袭伊势神宫，只要不断往下方走就能突破转移机关来到志摩村，用刚刚得到的“石川のカギ”可以进入右下原本锁住的屋子。

从另外一个门出来后在河边会发现一些挂有渔

网的地方，其中一个调查后可以得到重要道具"天章の笛"。在伊势各地的石舞台上使用它就可以乘坐岩舟，在村外的石舞台上使用，用岩舟移动数次后可以来到地图下方的尾鹫村，此时前往西南可以在天狗庵中得到卷物"月寝"。

用岩舟来到西方的赤目村（注意村中会遇敌），在其外面的石舞台上再次召唤岩舟前往"根来の古坟"。古坟中的地面上会发现很多日文假名，其实是打开门锁的暗号。在有机关的门前输入暗号"キクゴロウエライ（菊五郎真伟大）"就可以进入了，之后迷宫中还会碰到类似的机关，只要输入相同的暗号就可以了。前进途中会发现被囚禁的百百地单波，不过要先到后方与菊五郎对话和BOSS"花吹雪 典善"救到他。

回到伊贺村的地下，与百地丹波对话得知イヒカの村的情报，据说那里的人虽然丑陋，但却拥有远超人类的知识水平。之后从他手中得到重要道具"叹きの指轮"和"……法印"（注意要事先将两人的道具栏空出），他还表明她的孙女三太夫想要帮助万丸。

## 纪伊国

根据百地丹波的指点，从南方的尾鹫村前往纪伊国，一直往南走来到叹きの谷，在乘坐缆车的时候会掉落谷底，在上方的古怪石像处使用"叹きの指轮"就可以进入百地丹波所说的イヒカの村，那里的居民是千年前从战争中残存下来而逃亡至此的根之一族，因此在外貌上和三位博士非常相似。在宝箱中得到重要道具"四水の镜"和卷物"天人"。接下来玩家要做的是去纪伊国各处去收集4个铜铎，从イヒカの村深部的转移装置可以前往纪伊国的各个地方，中央可以转移到新宫村、左上转移到和歌山町、右上转移到熊野村、左下转移到串本村，右下可以前往白浜村。



首先前往串本村寻找第一个铜铎，注意在村子北方的天狗庵中可以得到卷物"引波"。进入串本村会见到百地三太夫，这三姐妹本来就谈不上漂亮，用NDS版粗糙的动画表现出来就更加……三太夫离去后，从村子左上前进，发现石像后使用"四水の镜"，继续前进就可以得到"一の铜铎"。

在熊野村神社旁的石像前使用"四水の镜"进入神社，拉下神社中左起第二、第三、第五个把手，左边就会出现通往地下的阶梯。一路前进可以得到"神タタの船"，以后只要调出菜单就会多出"炮击"这一项，并且如果在船上作战时战斗中也会多出这一项指令，是对付敌人的有效手段。利用炮击击破挡路的障碍后离开，之后遇到水路上的障碍都可以用炮击来解决。注意熊野村北方的小岛上有个天狗庵，用船前去那里可以得到卷物"母忘"。从白浜村神社后方的阶梯来到地下，在石像前使用"四水の镜"，那样宿屋中的温泉就会退去，从宿屋浴室中的道路来到地下可以得到"二の铜铎"。另外，温泉退去后只要花1两钱就可以在宿屋中休息，……啊……

第三个铜铎在清姬村，不过要前往……坐船穿越地图西部的龙神洞，去的时候……图西南的小岛上的天狗庵中得到卷物"……神洞中有比较不错的"海贼系"装备，……坐船在清姬村河流的左岸上路，穿过……到右岸，在石像前使用"四水の镜"后……神社的水流就会消失，这样就可以进入……在神社中会再次见到菊五郎，这次他会……なわ姬与万丸等人战斗，胜利后就可以在……到"三の铜铎"了。

坐船来到大地图西岸的和歌山町，用……坏城门进入城内，在屋顶会再次见到菊五……经过数轮变身大战后菊五郎自愧不如地……门のカギ"离开了。之后就可以前往和歌山……北方的高野山了，不过在此之前可以先坐……图左上角的天狗庵处得到卷物"冬枯"。在……关闭的大门处使用"山门のカギ"进入其中……三楼会与菊五郎派出的角太郎发生战斗。……后来到第四层，滑动到石像处使用"四水の……可以得到最后的"四の铜铎"了。

## 伊势国

来到左上奈良村右边的妙院，分别将四个铜铎安放在中央的台座上，巨大的イヒカの巨人就会出现。乘坐巨人可以自由通过河川和密林，这样就可以前往位于伊势国中央的密林城了。乘坐巨人遇敌的话，敌人都会被巨人自动踩扁，很是方便，不过相对的，经验值和金钱也就无法取得了。一进城就又见到了三名博士，他们照旧说了几句话后就离开了。城中地面上有些像黑洞一样的地方碰到后就会掉到下一层。在二层会与菊五郎召唤出来的黑の海老藏发生战斗。继续前进，三楼会与舞台上的菊五郎战斗，不过战胜他后他还是没有死心，跟着他一路前进会再次与他发生战斗，不过这次他会和密林城进行合体，不仅HP得到了提升，……力也更高了。胜利后得到圣剑"妙院カテ……丸习得新奥义"黑羽斩"。取得圣剑离开密……迷宫就会消失，原本周围的密林也都会退去……

回到伊势神宫，用圣剑将第二株暗黑……后就可以伊贺村北方的山城村前往京之国了。

## 京之国

首先来到地图西北方的京都，由于规模巨大，京都被分成很多块小的区域。在山城村通往京都的途中可以发现被树木包围的忍の里，其中可以免费休息。在右上贫民区桥下的屋子中可以见到传教士ホテイ丸，以后和他对话可以得到一些相关的情报。为了以后的战斗着想，最好先花10000两在京都的药屋买一个百年人参，把它交给东北信乐村上方大屋中的狸猫就可以得到卷物"残火"，不必担心这10000两会白花，因为狸猫会把这些钱原封不动地偿付给你。

回到京都，前往上方的御所区，这里有的敌人防御力非常高，比较难缠。在一楼的西边会发现被囚禁的タイクーン的家臣，对话后得知这里的其他人都被抓走了，只有タイクーン的女儿桂姬逃走了，目前正躲在城中。从中央的楼梯来到二楼见到桂姬（注意一定要跟牢房中的家臣对话后才会出现），选择"はい"后从另一个楼梯来到二楼，调查卧室旁的花坛得到"宝物库のカギ"。从一楼左上的楼梯来到二楼的宝物库，在宝箱中得到重要道具"入山许可证"。




## 近江国

通过京之国北方的逢坂峠来到近江国，前往位于大津村东北方的白山，向守卫出示"入山许可证"进入其中，在最深处得到"大タタの船"后就可以离开了。

坐船来到近江国东北的金泽町，不过下方的城门被封闭了，无法通行前往越前国。此时要做的是去城里见城主，不过守卫却将众人拦了下来，原来最近根之一族猖獗，胆小的城主担心性命安全，不允许携带武具和卷物的人进城。把所有武具、卷物都寄存完毕后来到金泽城中，在一封突然而至的根之一族的威胁信出现后，城主答应了打开城门，而歌舞伎……郎此时会离队去帮助城主击退根之一族。在……泽城途中会见到百地三太夫，她们向万丸……些情报后就先行潜入越中去了。将先前寄存的……和卷物取回后从金泽町下方的城门离开前往……

## 越前国

经过西南方福井村东边的山道时会遇到ワダツミ五人众，由于他们会用巨大的岩石挡住东行的道路，因此只能往北方前进。海牛法师出现的地方左边有忍の里，上方的天狗庵中可以得到卷物"清水"。经过北方的押水村时会听到关于极乐太郎的传说，村中的杂货屋中可以买到极乐太郎的专用装备，先买上吧。继续上行会来到轮岛村，右边的半岛上有天狗庵，其中可以让我方卷物的技消耗 -1，因为只能让一个卷物的技消耗减少，因此如果此时还没有想减少的卷物，也可以把这个机会留到以后。

穿过轮岛村正南方的逢濑洞和千年洞会来到人鱼村，来到女王ヤダキ所在的房间后会在一旁的笼子中见到传说中的极乐太郎，女王并不反对将他放出来，不过条件是要万丸帮忙找回她被人类诱拐走的女儿，选择"はい"答应她的要求吧。调查女王所在房间左边的花可以得到"人鱼百合の花"，将其取走以便之后备用。

回到轮岛村，花3000两入场费进入上方的小屋会看到人鱼表演，而进行表演的正是人鱼公主，屋子右上的监牢中会见到公主的恋人押水村宿屋老板的儿子三太，选择"はい"救出他，之后他们便会自动回到人鱼村。眼看人鱼公主被救走的无良JS的手下将万丸团团围住，关键时刻百地三太夫出现帮万丸解了围。之后前往押水村宿屋住上一晚就会在宿屋出口得到三太为了答谢万丸救命之恩而给他的礼物"鳞光の衣"（注意空出武具栏）。

回到人鱼村，人鱼女王按照约定答应放出极乐太郎，不过即使这样，她还不忘在万丸面前数落了极乐太郎之前的恶行……极乐太郎是身材高大的大力士，有了他，之前ワダツミ五人众设下的巨大岩石就可以轻松击碎了，其中最北方的岩石击碎后前进可以在天狗庵中获得卷物"火天"。来到越前国东南的富山町，下方通往越中国的大门依旧关闭着，同样要去向城主请示后才能打开。城主告诉万丸，越后国的三条村中有个叫做电二郎的机关职人，他应该能够制造出显示出幻梦城所在位置的道具。



## 越中国

要前往三条村必须先穿过弥陀原洞窟和宇奈月洞两个洞窟。弥陀原洞窟中有许多万丸模样的敌人，碰到后就会进入战斗，这里的道路有的要反复在各个场景间切换才会出现，不要迷路了。在出口处会碰到ワダツミ五人众中的矶花法师并与其发生战斗，矶花法师会使用攻击力很高的蓄力攻击，因此我方要注意保持体力。洞窟内的宝箱中可以发现"黄金虫の卵"，快速将其卖点能赚到10000两，速度慢的话它就会孵化出黄金虫并吃掉随身携带的道具，得不偿失。穿越洞窟后可以先在南方的美女平村休息一下，在越中的下方山谷中有个天狗庵，里面可以得到降低遇敌率的卷物"花道"，一定要取得哦。美女平村的南方有个地狱谷村，其中的宿屋可以免费休息，村中还有个天狗庵，不过里面的卷物却被离队的歌舞伎团十郎给偷走了……调查天狗庵右侧的蓝色花朵可以得到"血车草の花"。

宇奈月洞在越中的东北方，入口处附近有个忍の里，可以进入休息一下。在宇奈月洞中会与卷贝法师发生战斗，不过通往他那里的道路是隐形的，不过其道路其实是与下一层的一样的，所以可以先熟悉下一层的道路后再上去直接挑战卷贝法师。这里提供一个比较便捷的偏方，就是在隐形道路开始处按照"上行4步→右行7步→上行5步→一直往左"的顺序，这样就可以保证最方便地来到卷贝法师处了。卷贝法师会使用雷属性魔法，并且威力非常大，一定要小心了。

## 越后国

穿过宇奈月洞来到越后国的三条村，在右上方的屋子中找到了电二郎，不过此时的他已经病倒了。据说古代文献中记载了一种叫做反魂丹的灵丹妙药，在药物老板处打听到要得到这种灵药必须用数种神奇的花来调和。除了之前流程中提到的"人鱼百合の花"和"血车草の花"外，还有"雪割樱の花"、"暗牡丹の花"以及"越の金梅の花"三种，它们分别在取得"天火"卷物的南方、金谷洞（位于押水村东北处）以及三条村电二郎所在房间右上。其中，"暗牡丹の花"、"血车草の花"和"雪割樱の花"才是调和时的真正材料，将它们三种调和后就可以得到"反魂丹"了。调制成功后药物中就会增加"反魂丹"这一道具，不过售价高达20000……



苏醒后的电二郎答应了帮助众人，不过要制造显示幻梦城位置的道具还缺乏某种材料，这种材料只有位于佐渡岛上的ドンデン山上才有，但要去那里必须船才行。电二郎建议万丸先去东北的新泻村寻找船只。

来到新泻村（村南方的天狗洞窟中可以得到卷物"日立"）后，与左上屋子中的男子对话就可以得到"たらい舟"。坐船来到北方的佐渡岛，岛西方的天狗庵中可以得到卷物"迅雷"，北方可以得到"赤影"，另外，佐渡岛北方单独的小岛上还有减少技消耗的天狗庵。来到相川村，ドンデン山前的守卫却以没得富山城城主批准为由把万丸和极乐太郎挡在了外面。没办法，只好再回一次富山町了。

向富山城城主提出请求后，城主却放出笼子将万丸抓了起来，幸好百地三太夫再次出现才又一次令万丸等人化险为夷。此后城中会随机遇到根之一族的敌人，要小心应敌。来到地牢，发现刚才所谓的城主原来是ワダツミ五人众中的生子法师所变的，将其解决掉后就可以救出真正的城主并得到进入ドンデン山的许可。

刚进ドンデン山就会发现一名模样怪异的家伙想带领万丸等人乘坐轨车，第一次他会规矩地带万丸在山中转一圈，不过第二次的"地狱巡り"路线中他就开始原形毕露了。此后万丸和极乐太郎强制分开，首先要做的是去寻找到极乐太郎让他重新加入，然后来到1F左上三个挡路的巨人处，极乐太郎就会把他们全部撞开，这样就可以从其中的男子处得到"爆药"的情报。调查极乐太郎重新加入时那个场景右方的轨车就可以得到"爆药"，然后就可以一路往下走了，途中会遇到挡路的BOSS海牛法师和毒针法师，其中海牛法师会使用物理攻击反射，要注意保持体力。途中挡路的岩石用"爆药"炸掉，在最深处的宝箱中可以得到重要道具"照妙の金"。将"照妙の金"交给电二郎，他果然三下五除二地就制作出了能够显示幻梦城方位的"电二磁石"。

## 越中国

重新返回越中国，在美女平村附近使用“电二磁石”，根据提示就可以找到真正的幻梦城所在位置。幻梦城中要再度与之前的ワダツミ五人众发生战斗。将他们全部打倒后再度前进会在屋子中见到由はまぐり姬变幻的万丸的母亲，这里连续三次都要选择“いいえ”，这样就会和她发生战斗。继续上行会看到两个一模一样的歌舞伎团十斗。其中右边的是由はまぐり姬所变幻的。はまぐり姬的诡计被拆穿后会变身成一只丑陋的乌贼，毫不留情地把她干掉吧！胜利后取得第三把圣剑“船海宫义经”，万丸习得奥义“义经斩”，的福井村就可以将第三株暗黑兰斩除了，中富山町南方山中的天狗庵可以进入了，以取得卷物“千汤”。



## 近江国

京都北方鞍马峠附近的暗黑兰花藤消失了，这下就可以穿过鞍马峠前往近江国的另外半边了，此时如果去京都的宿屋休息，就会发生梦到游戏中第4名主人公绢的特殊情节。近江国东北方半岛上的天狗庵中可以取得卷物“息吹”，绫部村西南的天狗洞窟中可以取得卷物“月光”。

穿过绫部村附近的大江山洞窟来到大江山，在深处的法水院会遇到之前梦到的女子“绢”。自从绢的父母去世后，她便下定决定不再伤害任何人，并要为自己的双手带上束缚命运的“纯洁の锁”。“纯洁の锁”在京都西南的比えい山中，取得后返回时会遇到绢的爱犬シロ，并得知大江山此时正遭到了根之一族的袭击。与シロ一同返回大江山，在法水院前会与BOSS名无しの十八番发生战斗，胜利后就可以让绢加入了。离开的时候，名无しの十八番会发力使大江山崩塌，而万丸等人下一步要做的，就是根据绢之前的指示前往舞鹤村西北的天の桥立。

## 因幡国



利用天の桥立来到因幡国，鸟取村东北方的天狗庵中可以得到卷物“宿木”，因幡西南方的天狗庵中可以得到卷物“乱牛”。来到鸟取村东方的丰冈村，调查上方被石碑围住的中央会发生剧情，千年前与砂神城战斗的火之一族听说砂神城即将复活后，准备帮助万丸等人让世界恢复和平，不过他们现在已经没有了肉体，因此万丸等人目前要做的是去因幡各地帮他们把肉体的碎片给找回来。

来到因幡东南的轮笠村，在后方的洞穴中救下神主后可以得到重要道具“四神のカギ”，之后就可以到因幡的青龙、白虎、朱雀，玄武四个洞窟深处去寻找四种颜色的骨壶了（用“四神のカギ”可以打开壁画上的机关从而不断深入）。青龙洞位于夜久野峠西北、白虎洞在鸟取村南方（洞窟可以通向一处天狗庵，取得卷物“式神”）、朱雀洞在轮笠村西侧，玄武洞在丰冈村西北方（其中有红色宝箱，调查后会与百鬼发生连续战斗）。回到丰冈村，将骨壶放在相应的石碑处，被诅咒变成蜘蛛的千年前的火之一族就会抬着车子把万丸送到地图中央的砂神城。

砂神城中有的地方有陷阱，踩上去后会……下一层。在砂神城的二楼可以得到“砂の……利用钥匙和流沙就可以继续前进，在……BOSSマダム・バーバラ和デューク・ベ……发生战斗，胜利后可以得到第四把圣剑“……女彦”，而原本的沙漠也变成了一片绿……

来到鸟取村南方的鹿野村（村子南方……庵中可以得到卷物“水泡”），与村长对话……住在马鹿野城的怪物经常会向村中索取……新娘，为了帮助村子解除危机，万丸等人……了新娘，在村中免费休息了一晚后，村长……把众人送到马鹿野城中。在城中会遇到……ント－2，第一次遇到它的时候要选择“突……到它追上来后再打倒它，这样在宝箱中就可……得“拔火のカギ”，用其就可以打开右侧……上行。在三楼再次遇到マント－2，一开始……择“突破”，等它挣脱了增强力量的装置……就可以和它开战了。第三次遇到它时会发生……的搞笑事件，接着就可以离开前往哪个……

## 出云国～石见国

首先前去松江村，来到宿屋附近时会看到土偶机器人接二连三地从屋子中走出来的事件，原来又是讨厌的三博士在捣鬼。出云西方舌震村的西方可以得到卷物“地狱”，三德峠南方的天狗庵中可以得到卷物“万汤”。经过出云西南的缘切洞时，绢的爱犬シロ会离开，继续前进会见到一个面目狰狞的厨师，他附近宝箱中的“シロの首轮”不要忘了取得。

离开洞窟后会来到石见国，往西南方向走会来到犬神寺（注意不要被前进途中的激光射中，否则会减少体力），调查左边红色的神像就会出现通往地下的隐藏通道，在深处会再次见到刚才的地狱厨师并且与改造后的シロ发生战斗，当シロ的体力下降到一定程度后，它会回复体力，此时一定要使用“シロの首轮”才能结束战斗。被改造的シロ恢复了原本的良知，冲到背后的土偶机器人中自爆与它们同归于尽了。厨师离开后，乘坐左下的土偶机器人从左边的升降装置离开。乘上机器人后可以通过以前不能通过的岩浆地带，另外在战斗中也会增加“火炎”这一项。

乘坐土偶机器人穿过缘切洞回到出云国，前往三德峠西南的火彦山，在深处取得重要道具“国引の弓纲”。继续乘坐机器人穿过玉造村西南的岩浆前往须佐の风穴，穿过洞穴会来到石见国的另外一部分。羽须美村北方的天狗



窟中可以获得卷物"昭和"，浜田村东南的山间可以得到卷物"神风"。乘坐机器人进入浜田村东南的左火女山，山中的宝箱内可以获得卷物"虎王"，深处的宝箱内获得重要道具"国引の长纲"。

接来下要去的是石见国东北方的津和野町，在城中和城主对话会发生事件，城主正要把地狱厨师的弱点告诉万丸，他的女儿却阻止了他……原来他身边的"女儿"正是地狱厨师所变的，厨师在离开时还把城中的人都变成了猪。津和野町南方山间可以找到一个天狗庵，不过里面的卷物也被团十郎给偷走了……从足下村附近的黄昏洞的南方出去来到暗黑城，在二楼会与地狱厨师再次相遇并被他变成猪，幸好突然出现的歌舞伎团十郎出手相救才帮万丸等人避免了一场灭顶之灾。解决掉地狱厨师后可以得到第五把圣剑"いろは宫静"，而团十郎也会再次归队，他身上可有不少高等级的卷物哦。

回到出云国的松江村，在深处会再次遇到百地三太夫。在シロ的墓碑前使用"シロの首轮"可以得到重要道具"送灵の铃"。如果之前已经取得了"国引の弓纲"和"国引の长纲"，来到上方有两个石碑的地方就会发生剧情，极乐太郎会发力将另外一块大陆了拉回来。来到黄泉平后，在地下一楼使用"送灵の铃"就能顺利通过来到出云大社。在出云大社中，万丸将再次与之前打倒过的死神将军、はまぐり姬、マダム・バーバラ以及地狱厨师发生战斗。在本殿中，还要与ゴズノ王和メズノ王发生战斗，之后就可以将第四和第五株暗黑兰斩断了。出云大社附近的天狗庵中可以得到卷物"三角"，而犬神寺西北则可以令消耗技点数降低。

## 丹 波 国

经过保津峡和三室峡来到赤川神社，在东南方的桥上会遇到之前的デューク・ペペ，之后还会多次遇到他，不过一般中途都会被追杀他而赶来的人令战斗中断……来到鹿の子村时，在左下方的建筑物中会再次遇到他，与之发生数次战斗会来到宿屋会遇到之前在京都贫民区中见到的ホテイ丸，而此时南方的龙卷风也会消失，带着他一起前往浪华国吧。

## 浪 华 国



来到浪华国后，有马村北方的天狗庵中可以得到卷物"紫电"。来到东南方的神户村，在左上的イヒカの村中可以从深处的长老处可以打听到之后的暗号"デロレン"，之后就可以去港口用ホテイ兄长エビス丸的南蛮船前往淡路岛了。进入淡路岛的三郎の腹冢，在入口处会与三位暗杀者发生战斗，胜利之后利用暗号"デロレン"解除机关，在深处可以得到重要道具"速鸟の图面"。

前往界村，在左上的仓库中会遇到ホテイ丸，并得到万能战车"速鸟"。这下就可以去东边的三郎の胸冢了，在地下二楼可以得到"波の精灵机"，之后便可以在海上航行了。之后要去的是位于住吉大社北方的三郎の手冢，在深处可以得到能够潜入海中的"潮の精灵机"，利用它就可以前往魔海城。在魔海城中的五楼要和BOSSガーニン发生战斗，之后就可以得到圣剑"鸟居堂三郎"了，用它斩掉住吉大社中的第六株暗黑兰吧。

来到界村北方的钢铁城，遇到デューク・ペペ后前往有马町南方的姬路町，与那里的城主对话会发生战斗，之后便可以得到"风の精灵机"，用它就可以进入钢铁城内部了。在钢铁城中，万丸将与デューク・ペペ发生三次战斗，胜利之后可以获得"电子の手旗"，在大地图上使用就可以呼唤出钢铁城，之后在各国之间进行移动也就方便多了。

## 吉备国～长门国

利用钢铁城来到吉备国，其中仓敷村南方的半岛上可以得到卷物"富士"，三日月峠东侧的天狗庵中可以得到卷物"人形"，田代峠西方的山间可以得到卷物"神炎"。通过仓敷村北方的造山洞窟来到矢食城，在城中最上层会发生剧情，绢离队。

来到长门国后，前往西南方的白桥洞，在地下发生过剧情后，利用钢铁城前往绫鬼城，在最上层和人对话可以得到重要道具"アゾのカギ"。回到吉备国的仓敷村，利用"アゾのカギ"打开封闭的仓库可以得到重要道具"青叶の笛"，另外还可以顺便取得卷物"雨龙"和武具。

前往安芸国的龟山神社，在神社右边的巨大岩石前使用"青叶の笛"可以"弁庆"复活，用弁庆一路南行前往村上洞，在船海宫中与鹤姬对话可以得到"鹤姬のカギ"。再次回仓敷村，利用"鹤姬のカギ"打开仓库可以得到一套不错的千代系列武具。用弁庆来到位于安芸国的白银城，在城中击败BOSS百贯丸后发生剧情，取得第七把圣剑"蛇光院松虫"。之后前往长门国的秋芳洞会与魔将バジャラ和斗将アスラ发生战斗，接着就可以将第七株暗黑兰斩断了。

## 尾 声

当发现无路可走时，三太夫会出现帮助万丸将障碍去除。来到吉备国的火刃村会得到打造最后一把圣剑的提示，之后前往北方的いろは宫时会与BOSS三途のマンタ发生战斗，在深处可以取得"火の锤"，迷宫中的宝箱内还可以得到卷物"天雷"。经过东方的黑绳洞前往冥府の穴，来到地狱城后会在地下二楼与BOSS刚天明王发生战斗，之后可以得到重要道具"龙の勾玉"，地狱城开始崩塌后百地三太夫会再次出手相救。之后要去的是近江国的琵琶湖，去之前记得把之前寄存的"形见の剑"带上，在大津村北方琵琶湖畔的小屋中使用"龙の勾玉"发生剧情，沉睡在琵琶湖底的火の都将会出现，其中可以得到不少优秀的武具，而万丸之后也可以打造出最后一把圣剑"大灵院卍丸"。离开火の都后，ホテイ丸会再次出现并带着万丸等人前往京之国，在花の御所中，迎接万丸的将是数场BOSS战，经过艰难的战斗之后，等待着玩家的将是最后的胜利！



# クッキングママ

| 料理妈妈 |
| --- |
| クッキングママ |
| ◆Taito◆ETC◆2006年3月23日◆日版◆1人 |
| ◆自带记忆功能◆256M◆4800日元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全[illegible] |

早就听岩田大哥说要在NDS上出一款料理训练游戏，当时心里就暗想在玩过了《摸摸瓦里奥》、《应援团》、《超执刀》、《为你而生》等诸多BT游戏后，NDS这伟大平台上即使再有任何BT游戏我也不会感到惊奇。可等真正拿到了这款由Taito制作的《料理妈妈》后，还是在插卡瞬间被它独到的创意秒杀了，直到自己玩到看着屏幕流口水，才发现已经是晚上九点多（－－|||）。现在自以为厨艺小有成就，实不敢独享此乐，特借《N[illegible]辑》之光拿出自己这几日的心得与大家分享一下，让我们来一同迈向通往美食天堂的大道吧！

## 游戏目标和模式介绍



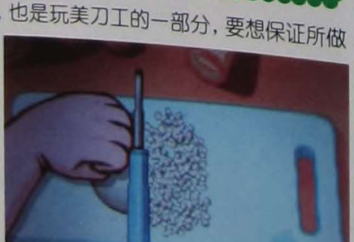

首先来简单地给大家介绍一下这款游戏的目标。在这款游戏中，我们要在料理妈妈的指导下，学习每道菜的制作工序，完成各种料理的制作。游戏充分利用了触摸屏和麦克风的机能，切菜、炒菜、熬粥、拌馅样样俱全，游戏中的菜谱既有和式料理也有西点制作，而且从配菜到摆放，整个工序借助NDS的机能都得以完美再现，真是不能不佩服Taito制作另类游戏的水平啊！

游戏中共有三种模式，“おりょうりをしよう！”是主要攻关的模式，“くみあわせてみよう！”是组合料理的制作，就是将“おりょうりをしよう！”模式中单样菜谱配上主食制作的完整过程。这项模式并不进行评判的纪录，只是作为玩家表演或挑战用。“うでだめし！”是对每项做菜技能的挑战。在“おりょうりをしよう！”模式中我们要挑战每项料理的制作，并以获得金牌为目标。在达成一样料理后，就会出现隐藏的下一样料理，一关关搞定，游戏的菜谱也会越来越多！而且在完成一定的料理，才会出现“うでだめし！”模式下的考核内容！下面就让我们从“うでだめし！”模式开始，挑战每一项做菜技能，为我们最终成为金牌料理打下坚实的基础，每项CLEAR大厨帽就是我们在“うでだめし！”模式下的终极目标！请大家拿出我们的炒勺（触控笔），准备开始吧！

## “うでだめし！”模式全攻略

### 1 切削训练

切削训练是大厨们的必修课，也是玩美刀工的一部分，要想保证所做出的料理的“形”，这一训练至关重要。我们从切洋葱开始，在游戏中切洋葱不会像生活中那样既要担心切到手又要担心被洋葱辣到眼睛，只需用触控笔一下一下上下划动刀柄即可，有个小技巧就是尽可能使滑行的行程短些，近似于点屏幕，这样洋葱是切得又快又好哦。要想真正得到CLEAR大厨帽就一直切下去，看看会有什么“惊喜”（洋葱才只是个开始哦）。



### 2 切割训练

刚刚介绍了切削训练的重要性，“切割”与“切削”虽只有一字[illegible]可重要性也已经不言而喻了吧。刚一上手可能会很不适应，应为不停的“点”屏幕后发现切割的速度并没有变快，不过当我笔者侥幸“点”入第二关时就发现了它的奥秘所在，切割嘛，顾名思义，在每一次把笔点在屏幕上后不要抬起直到切好一片后在迅速抬起，其间要迅速地在屏幕上滑动，很杀屏的哦，不过为了CLEAR大厨帽，未来的大厨们咱也就[illegible]



## 3 烹饪训练

各位大厨注意了，本项烹饪训练更像是一堂日语课，我先为大家简单介绍一下游戏中所要用到的日语吧！ひっくりがえす是“颠锅”的意思，用笔上下划锅柄时锅中的肉就会翻个个儿；つよく、ふつうに、よわく分别表示火的大、中、小，用笔点住后拖拽即可调整；おす是“按、压”的意思；かきまぜる是“搅拌”的意思，用笔在锅的范围内划圈就可以了；いれる、ふたをしめる分别是“加调料”和“盖锅盖”的意思，用笔点一下图案即可；ふきつける是“吹气”的意思，在麦克风处轻轻吹一下就行了。说了这么多各位早就晕了吧，这里我给大家介绍个捷径，火的大、中、小和“吹气”都有图标提示，“放调料”和“盖锅盖”时图案都会变大（如右上角显示），点一下就行，最后就剩おす和かきまぜる了，大家一定明白了吧，嘿嘿，长的就是“搅拌”短的就是“按、压”。最后再提醒大家一句，这款游戏颇像电脑上的“VOS”，大家要注意节奏，掌握好火候的厨师才是真正的厨师！等我们把这次训练通关以后，就可以大声告诉别的厨师们“哥们儿也会日语了”！哈哈！





## 4 切肉训练

大厨们这边看过来，这么一大块肉排要想把它弄熟入味，我们该怎么办？没办法，一个字：切。在中国料理里这应该叫做“改花”，笔者实在不知道日本料理管这叫什么，就叫它“切肉”吧。其实切肉靠的不是各位准大厨们的刀工，而是记忆力，记住每刀下在哪里然后再轻轻一划就搞定了。再给大家推荐个小技巧，我们只要记住有几横几竖，那剩下的就是“杀屏”了，千万别心疼哦！



## 5 磨沫训练

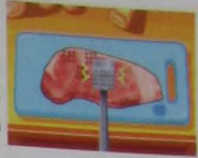
首先请大家原谅一下笔者我实在想不出什么好名字了，总之还是请大家看图，一看便知我们这次的任务是要将触控笔压在萝卜上按指示左右划动，很快在网下就会有一层碎沫积累，这时再按指示用笔一划就OK了，又是个ACE级“杀屏”训练哦！按照常理这萝卜应该越磨越短，可没办法，为了考验我们这些准大厨们，每一关的萝卜会越来越长，而且大家后来还会遇到“磨姜”呢。耐下心来，这个训练并不难！CLEAR大厨帽就在前方，让我们继续前进！






## 6 拍肉训练

“牛肉拍一拍，味道入进来”，松软的牛肉更易入味，口感更好，所以大家就别再犹豫了，拍吧！真不知道，等我们大厨修炼成功那天，我们可爱的NDS是否还完好无损。技巧很简单，首先是肉的每处都要照顾到，其次就是速度，总之一句话，别心疼，使劲拍，先拍出个CLEAR大厨帽再说！



## 7 串串训练

这项训练和切肉训练差不多，虽然现实中的操作很有难度，但这里还是在考各位准大厨们的记忆力，而且只要串上就行，多歪多偏都可以顺利过关。值得注意的是：在我们记忆时，时间是在走的，而当我们开始串串时计时就不再走了，也就是只要在记清楚顺序后串的时候不用着急。还有个小口诀，大家看着图我给大家念一个：肉肉菇肉，肉菇白白，菇肉菇白。怎么样还不错吧。如果这样各位还拿不到CLEAR大厨帽，好吧，最后一招……拿出纸笔吧。



## 8 “穿衣”训练

大家不要误会啦，笔者说的“穿衣”是指一些食物在下锅油炸前，为了使它更加可口会裹上一层面包糠或生粉之类的东西，要不肯德基的鸡翅能那么好吃么？所以了，慢工出细活慢慢来吧。笔者我在反复尝试、不懈努力后终于发现了一些小窍门。一开始，我们先在食物周围迅速的点，然后点住食物棒向左或向右推拽，然后再点，再推拽，这样应该就可以了，太好的方法还靠大家共同探索了。我想介绍到这儿大家不会再心疼屏幕了吧？因为……心疼也没有用啊！



## 9 调味训练

做厨师的目的就是为了做出色香味俱全的料理，“味”的要求自不必说，因此调味训练至关重要，不过我们的NDS不能散发出诱人的香味，所以我们只好观“形”辨“味”了！如果我们等到每次马赛克消失后再去点击相应的调料的话，那我们永远也见不到调味训练的了。这里有个小技巧就是把观“形”辨“味”改为观“色”辨“味”，几种调料的颜色一般区别较大，而且在判断错误后可以更正，只要别犯错误超过三次就可以了！在以后的金牌之路上是一次错误都不许犯的，所以笔者我在这里劝大家还是要多练习，毕竟大家都是追求完美的人嘛！



## 10 “破壳”训练

我们混厨师的就是为了最终的CLEAR大厨帽和金牌料理的荣誉，要想最终“破壳而出”这一下，就得先学会给鸡蛋破壳，这里又和生活有区别了，生活中那一个个鸡蛋可都是银子啊，那可不能随便乱磕。嘿嘿，再NDS可就不同了，鸡蛋是不花钱的，还不算浪费呢，大家就放手一“磕”吧！只要按照图中的指示滑动触控笔，就OK了，可一定要注意速度哦，速度越快力度越大，摔碎了鸡蛋，厨房妈妈的脾气也不是好惹的！



## 11 烤串训练



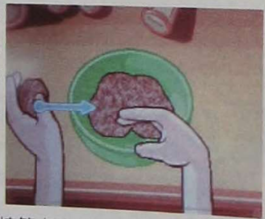
各位在串好串的时候早就等不及要烤几串了吧？Let’s go！烤串训练要求的是技巧，主要是观察，串的状态大致分为白、红、黑三色，我们通过触控笔的滑动“煽风点火”，当串儿变红时点击一下，出现“圈”就代表烤好了一串，串在白和黑的状态点击时都会出现“叉”，代表失败，只要在规定时间里烤好足够多串就算是达成了。大家看图中，右边两串就是明显烤过了，左边第一串才刚上路，右二再扇两下就好了！还是要注意速度哦，要多练习！CLEAR大厨帽，有路勤为径嘛！

## 12 剥蛋训练



蛋煮好了剥了皮才能吃，不过笔者我确实看不出这蛋是鸡蛋还是鸭蛋，这都不重要，关键还是我们可怜的屏幕。剥蛋在这里到算不上什么技术型的活，不过就是要用触控笔不停地敲击屏幕，直到把蛋壳敲碎，再一点点地点去蛋壳，什么都不说了，敲吧！要真是在生活中会发生这种情况，我想一定没有人会为了一个蛋放弃我们可爱的NDS吧。各位大厨们，认真玩，快通关，早日让我们的NDS得到解放！

## 13 抛馅训练



“抛馅训练”就是将和好的馅儿放在手里左右抛掷，是料理中的一道基本工序，不过根据我笔者对中国菜的理解，这道工序应该和中国料理中的“醒”有异曲同工之处！还是让我们来看看它的具体操作吧，可能大部分厨师到了这里都不知道如何快速的“下笔”，这里向各位介绍个小窍门，当我们要把馅儿从左手抛到右手时就用触控笔点住左手向右划，听起来很简单，关键是笔在屏幕上停留的时间，一定要注意间断，只是在屏幕上不停地划，对于追求速度来说是事倍功半的！

## 14 称量训练



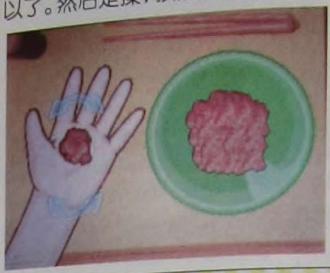
称量训练是考验的是对“度”的把握，每个关卡会在上屏中指示出本关所限制的拿取次数和要求剩余的重量，要想在这关里拿到最后的CLEAR大厨帽还是有些BT级别的，要求我们必须“一抓就准”，确实有难度。拿取的操作比较简单，只要用笔把需要拿取的部分圈起来就可以了。这个度的训练需要多次练习，在以后通向金牌料理的路上还有许多这样的考验，在这里多花些时间训练可以说是汽车轧罗锅——死也值(直)了！



## 15 揉团训练



本来想称这项训练为“汆丸子”，不过想想料理妈妈做的毕竟是日本料理，这肉团又是揉出来的，所以就……首先是取出肉馅，直接点击屏幕就可以了。然后是揉，按照屏幕中的指示划圈也就能顺利搞定。至于速度就使劲点使劲划吧，这项CLEAR帽没有什么技术含量，不过[illegible]哦。



## 16 煎饺子训练



各位大厨们，日语课又开始了。本项训练实际上考的是加法。训练开始后，上屏会分别显示“妈妈、爸爸和你”各吃多少的煎饺，算完后就用触控笔把饺子托入锅中，摆下就行，然后按“小手”的指示“点”上锅盖，剩下[illegible]等着出锅了！没什么难度，[illegible]白意思后就只有小学算术了，[illegible]什么，先戴一顶CLEAR大[illegible]说！



## 17 剥卷心菜训练



可能有些有基础的大厨们会问，这卷心菜切着做熟不就完了么，干吗还费事一叶叶剥，在这里笔者我卖个关子，大家稍后就知道了，不管怎么样还是让我们认认真真剥吧。说实话，我个人认为要真是在现实中剥卷心菜可能还更简单，游戏中的训练要求的是质量和速度，首先是不能剥坏，然后是要快，这两点在这个训练中显得有点冲突，为了做出又[illegible]好看的料理大家还是按照下屏指示加油吧！

## 18 卷菜卷训练



各位！现在让我们请出上一步准备好的卷心菜，先点一下菜，再点一下馅儿，然后一笔一笔地把菜卷起，最后插入牙签就OK了！这里面的操作并不是很难，大厨们能够走到这一步相信一定不会被难住，不过还是要注意速度的问题，笔者我的触摸屏贴膜下面刚好有一条缝没贴上，当我要向上卷彩卷时经常卡住，严重的影响了速度，很不爽，平白无[illegible]人为瓶颈！看来要拿到CLEAR大厨帽还得需要些运气！

## 19 包饺子训练



饺子是我们的中国特色，没想到日本料理中也有，这里的包饺子训练突出了一个"点"字，先"点"皮儿，再"点"馅儿，中间有一步是用笔在饺子皮儿上划出个半圆，在向上一"翻"把饺子合上，最后是主要工作——把饺子"点"上！这点来点去，不禁又会让我笔者心疼起我的NDS来。不过这也正说明了这款游戏的确吸引人。作为一个中国玩家，咱无论如何也要把这顶CLEAR大厨帽拿到手！

## 20 锤面团训练



听说日本有种什么年糕，估计就是这面团锤完以后的下一步工序。和包饺子一样，这项训练也是突出一个"点"字，每点一下，锤子就会锤面团一下，然后会出现我们的手去"勇敢"地揉一下面团，等手拿开后我们就再锤一下，千万要把手拿开哦，要不可就……而且锤到手以后也会影响到锤子下落的速度，因为锤子的速度本来是越锤越快，可这一停顿就又得慢慢来了，虽然锤到手不是我们痛，可要总这样我们永远也锤不出CLEAR大厨帽了！有个小窍门告诉大家，当手揉完面团伸开，看到五指后就可以落槌了！

## 21 虾处理训练



虾处理训练，顾名思义就是处理虾，而不是腌处理。日本是个岛国，在海鲜料理方面并定是有独到之处，一起学习一下吧！首先是虾头，用触控笔在虾头部位按提示上下滑动即可取下虾头，接着是剥落虾身和虾尾的皮，这里提示一下，只有当提示出来以后才可以剥皮，速度掌握起来相对容易一些，既然知道了顺序，提前做些判断做出动作，只要完成十只虾CLEAR大厨帽就顺利到手了！剥虾头是速度的关键！

## 22 饭团训练



通过这个训练，我们这些中国大厨们可以基本了解这一极具日本风格的饭团的做法。操作比较简单，划几下就搞定了。第一步是加料，点击屏幕右上角即可，接下来是揉饭团，揉成后用海苔片包起来，这样一个日式饭团就做好了！速度方面嘛应是没什么过高要求，笔者我一次就过了，相信各位比我强百倍的未来金牌大厨们一定没问题的。就这样轻轻松松有一顶CLEAR大厨帽到手了！

## 23 米处理训练



说它是米也应该是日本米，以前从来没见过这种处理米的方法，相信不光是我笔者，各位在玩完《厨房妈妈》后也一定是大长见识。米处理比较简单，先点击屏幕右上角的调料，然后就是对这麦克风吹气，触控笔同时按提示上下滑动。提醒大家一下，笔的划动切忌过快，一下是一下就行，对气的需求随着难度的增加越来越大，这次的CLEAR大厨帽是用酸痛的腮帮子换来的！有个偷懒的方法，大家可以把NDS放在床上，一手扇风一手划屏，这样可轻松不少呢！

## 24 削土豆训练



土豆在各国料理中都有一席之地，当然我们的料理妈妈也不会忽略教我们喽！这项训练是削土豆皮，虽然有专业的工具助阵，不过却是有难度！在这里，不需要我们把皮削多薄多好，削干净就行，如果发现削了半天土豆不动的话一定是哪里没有削干净，有时NDS的触控笔确实是有失精度！一下一下来，这项训练速度也不是问题！

## 25 "搞蛋"训练



"搞蛋"训练比较有意思，不知道料理妈妈为什么要这样做，就是把蛋黄从一半蛋壳倒到另一半蛋壳中。在这里提醒大家，千万不要按着提示横着划，那样永远也无法达成。笔者我经过不懈探索终于发现一个官方级的秘技，注意看图，要想达成任务只需轻轻点最靠近三角箭头的那个点，特别小心不要点到鸡蛋，只要点到在鸡蛋外面那部分的圆就可以顺利过关了！自从掌握了这一点，CLEAR大厨帽自是戴到了我的头上！

## 26 剥热土豆皮训练



看看这个训练的名字大家就该知道了吧，真正的BOSS级难度出现了。这在现实生活中也不是什么易事啊！说到技巧倒真没什么发现，热土豆放在手上自不是什么舒服的事，所以一句话——赶快剥就是了。一共就四下，不要急，确保成功率，如果第七下还没搞定，大侠就请重新来过吧。如果真能把这顶CLEAR大厨帽搞到手，那就啥都别说了，那是相当的牛！看看我这烫红的手就知道了！

## 27 除沫训练



俗话说好戏在后头，这最后一项训练，个人认为算作是BT的BOSS级难度也绝不夸张。首先这个训练设置得很实用，我们平时在下面条时都会遇到这种废沫，正确的做法就是像料理妈妈说的一样，用触控笔把它圈出来。说起来简单做起来难啊，笔者直到手抽筋才打到最后一关，要不是休息了一下也就凶多吉少了。我们可怜的NDS，走到现在它也算是到头了！什么都别说了，都走到这一步了，戴上最后一定CLEAR大厨帽吧！

通过了这么多训练，大家早就摩拳擦掌了吧，让我们马上进入"おりょうりをしよう！"模式，检验一下自己的学习成果吧！有了前面的坚实基础，相信考核中的这些料理对大家来说应该是小菜一碟了吧！金牌料理师等你拿了哦！再提示大家一点，在进入"おりょうりをしよう！"模式选择一个料理后，会出现三个选项，第一个やめる（止める）是返回上一级菜单，第二个れんしゅう（练习）是练习模式，在练习模式下可以选择料理中的任何一部进行练习，另外，只有在完成练习模式后才可以进入第三个つくる（作る）考核模式，考核模式中要按顺序进行每一个步骤，其中任何一步失败都要从头再来！好了，金光大道就在前方，各位未来的料理师们赶快出发吧！

文 纱拍＆蜘蛛

# Xenosaga Ⅰ·Ⅱ



本作是NDS上较为少见的RPG大作，精心制作的战斗系统以及动人的剧情吸引着大量玩家。对比家用机版，本作的流程较短以及那几乎大半的隐藏要素是最为人诟病的地方，好在加入的领域系统以及阵形系统适当弥补了这些缺点。而游戏最后出现的“TO BE CONTINUED EPISODE 3”也让人浮想联翩，是不是EP3也要出现在NDS平台呢？我们拭目以待吧。

**NDS** NINTENDO DS

**异度传说Ⅰ·Ⅱ**
Xenosaga Ⅰ·Ⅱ

◆Namco◆RPG◆2006年3月30日◆日版◆1人◆自带记忆功能
◆512M◆4980日元◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上

## 基本操作

**地图**

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 十字键 | 角色移动<br>菜单选择 |
| A键 | 确认<br>对话 |
| B键 | 取消<br>切换跑动与行走 |
| X键 | 调出菜单 |
| Y键 | 破坏地图上的障碍物 |

**战斗**

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 十字键 | 角色移动<br>目标选择<br>菜单选择 |
| A键 | 发动必杀技 |
| B键 | 调出菜单 |
| X键 | 以太攻击 |
| Y键 | 物理攻击 |
| L+十字键 | 切换目标 |
| R+A/R+X/R+Y | 发动BOOST |

## 战斗领域和阵形

### 战斗领域

战斗的总区域分为“我区”和“敌区”。“我区”由3×5共15个方格组成，靠近玩家一侧；相应的，“敌区”在地图的内侧，与“我方区域”邻接。战斗领域的效果如下：

| 位置 | 效果 |
|---|---|
| 前排 | 攻击↑防御↓ |
| 中排 | 攻击→防御→ |
| 后排 | 攻击↓防御↑ |

### 阵形



敌我双方能够在各自的战斗领域内移动，而战场上我方最多存在三名队员，该三人在满足一定条件的情况下，根据领域内的位置衍生出各种阵形，而阵形的排列可以在战斗中按下B键在菜单中的“フォーメーション”查看，阵形的具体效果请参见下表：

| 名称 | 效果 | 获得条件 |
|---|---|---|
| 魔力の阵 | ETL提高20%，STR降低20% | 第4章特殊事 |
| 神速の阵 | AGL提高20%，DEF降低20% | 第4章特殊事 |
| 守护の阵 | DEF提高30%，STR降低10% | 第5章特殊事 |
| 活力の阵 | 当第一击为X键时AP回复3格 | 第7章特殊事 |
| 的中の阵 | 命中率提高30%，AGL降低15% | 第8章特殊事 |
| 刚力の阵 | STR提高30%，DEF降低10% | 第9章特殊事 |
| 灭魔の阵 | 以太消费EP量半减 | 第10章特殊事 |
| 治愈の阵 | 每回合回复最大HP的20% | 第12章特殊事 |
| 天惠の阵 | HP和EP的回复道具或回复技能效果加倍 | 第13章特殊事 |
| 坚固の阵 | 即使受到攻击也不会被打退 | 第14章特殊事 |
| 祝福の阵 | 每回合开始时回复5点EP | 第15章特殊事 |
| 限外の阵 | BOOST槽的最大积蓄量由3变成5 | 第16章特殊事 |
| 凌驾の阵 | 敌人无法发动BOOST | 第17章特殊事 |
| 修练の阵 | 以次阵形结束战斗时获得经验值上升10% | 第18章特殊事 |
| 觉醒の阵 | 我方全员STR、DEF、ETL上升50% | 打败ジン |

## 基本动作



基本动作包括移动和通常攻击两项。

### 移动

战斗时，我方成员可以在“我区”中自由移动，由十字键完成操作。

### 通常攻击

通常攻击由X键和Y键组成的两连技构成，每回合只能攻击一个目标。每攻击一次需要消耗一格AP值，所以一次完整的通常攻击需要消耗两格AP。X为以太攻击，Y为物理攻击，根据敌人的弱点给予相应的打击是战斗中必须知道的技巧。

**以太攻击（X）的注意点**

当用X做首轮攻击时，只能攻击与角色处于同一纵列上的敌人，这里就要依靠移动来协调。首轮攻击过后，第二下的攻击则无须考虑位置，无论X还是Y皆可。

**物理攻击（Y）的注意点**

以Y做首轮攻击则无须考虑角色与敌人的位置关系。不过需要先按下L，再用十字键选定目标后，以Y发动攻击。第二下的攻击则无须再次选择目标，直接输入指令即可。

**通常攻击Cancel**

按下X或Y后，再按下B键就可以实现通常攻击Cancel的操作。这种操作的效果是使角色只消耗1格AP，将格AP留到次回合使用。当然，该回合此角色只能攻

## AP系统

在下屏的角色头像旁第三栏"AP"，由家用机版的6格简化为3格，可以看作战斗时的行动力。通常攻击、防御、道具使用、发动以太技、发动必杀技都需要消耗AP。具体各行动对应AP消耗关系如下：



| 行动名 | 消耗AP |
|---|---|
| 通常攻击（单次） | 1 |
| 防御 | 1 |
| 道具 | 2 |
| 以太技 | 2 |
| 必杀技 | 3（2） |

AP值每回合会自动补充2格，对照上表，要发动必杀技，可以先以单次的通常攻击（用"通常攻击Cancel"实现）或防御积蓄1格AP。当再次轮到该角色行动时，上回合留下的1格AP加上补充的2格，就可以拥有3格AP，这样就可以发动必杀了。此外，必杀技也有只通过2格AP就可以发动的情况，具体可参见"必杀技"的说明部分。

## 事件盘

上屏左上角的矩形图案即事件盘，无论敌我，每次行动都会受到此事件盘对应效果的影响。行动过后，事件盘会发生滚动，切换为下一个效果。每场战斗首次出现的效果并不固定。事件盘的滚动规则如下：




## GTW（Group Turn Window）

位于事件盘的右侧，表示该回合可以行动的角色以及他们的行动顺序，顺序则由角色的AGL（敏捷度）决定，敏捷度越高的角色在一定的回合里能够行动的次数越多。



## BOOST



下屏角色头像右侧第四栏的"BG"字样对应的长条即为BOOST槽，使用通常攻击或者必杀技都可以使此槽的量上涨，蓄满一条后就可以得到一次发动BOOST的机会。需要注意的是，敌人也是可以发动BOOST的，不过玩家无法看见它们的BOOST槽。BOOST在战斗中拥有举足轻重的作用，可以改变角色的行动顺序，以占据有利的事件盘或发动双人必杀技。

### 双重BOOST

如图所示，当两名角色同时发动BOOST，就会发动双重BOOST的双人必杀技。根据组合不同，必杀技的双人必杀技拥有攻击力高并且攻击范围广的优点，不过两次BOOST的机会就此被消耗使得其表演性大于实用性，没有特别需要的话就不要使用了。



## 必杀技



6级包括6级以下的必杀技必须消耗3格的AP方可发动。发动方法为：两次通常攻击＋A键。具体的组合方法细分为XXA、XYA、YXA、YYA四种。而利用POINT将必杀技强化到七级以上时，该必杀技名称前会出现一个★号，这时可以将此必杀设置为XA或YA直接发动，这样在战斗初始就可以利用仅有的两格AP发动必杀了。

**シオン**

| 习得条件 | 技名 | 属性 |
|---|---|---|
| 初期 | スペルレイ | 远程／以太／B属性 |
| Lv5 | ライトニング・B | 近程／物理／雷属性 |
| Lv10 | スロットシュート | 近程／物理／无属性 |
| Lv15 | バックファイア | 近程／物理／火属性 |
| Lv20 | エーテルボンバー | 近程／以太／无属性 |
| Lv28 | グラビティブロー | 近程／物理／无属性 |
| Lv36 | スペルブレード | 近程／物理／B属性 |
| Lv50 | レインブレード | 远程／以太／B属性 |

**KOS-MOS**

| 习得条件 | 技名 | 属性 |
|---|---|---|
| 初期 | R・BLADE | 近程／物理／无属性 |
| 初期 | R・CANNON | 远程／以太／B属性 |
| 第4章剧情 | R・DRILL | 近程／物理／无属性 |
| 第9章剧情 | X–BUSTER | 远程／以太／B属性 |
| 第10章剧情 | S・CHAIN | 远程／以太／无属性 |
| 第15章剧情 | R・SPAINE | 近程／物理／无属性 |
| 第18章剧情 | R・DRAGON | 近程／物理／无属性 |

**モモ**

| 习得条件 | 技名 | 属性 |
|---|---|---|
| 初期 | プチメテオ | 远程／物理／无属性 |
| 初期 | ウインドミキサー | 近程／以太／无属性 |
| Lv10 | ノック・ザ・ドア | 近程／以太／无属性 |
| Lv15 | スターキャノン | 远程／物／无属性 |
| Lv20 | エンジェルアロー | 远程／以太／气属性 |
| Lv25 | ダークアロー | 近程／物／无属性 |
| Lv36 | ラブリーレイ | 远程／以太／B属性 |
| Lv50 | レアハンター | 远程／以太／无属性 |

**ジギー**

| 习得条件 | 技名 | 属性 |
|---|---|---|
| 初期 | サウザーバースト | 近程／物理／火属性 |
| 初期 | ライオネルハンド | 近程／以太／雷属性 |
| Lv10 | メテオショット | 远程／以太／火属性 |
| Lv15 | ストームブレード | 近程／物理／无属性 |
| Lv20 | クロスランサー | 近程／物理／无属性 |
| Lv30 | ネックハンター | 远程／以太／雷属性 |
| Lv36 | ヘルファイアー | 近程／物理／火属性 |

**ケイオス**

| 习得条件 | 技名 | 属性 |
|---|---|---|
| 初期 | 百气掌 | 近程／物理／气属性 |
| 初期 | 圆月飞掌 | 远程／以太／气属性 |
| Lv10 | 雷斩掌 | 近程／物理／雷属性 |
| Lv15 | 菩萨掌 | 远程／以太／气属性 |
| Lv20 | 波动掌 | 近程／以太／气属性 |
| Lv25 | 冰纹掌 | 远程／以太／冰属性 |
| Lv36 | 戒魔 | 远程／以太／无属性 |
| Lv50 | 神枪脚 | 近程／物理／气属性 |

**Jr.**

| 习得条件 | 技名 | 属性 |
|---|---|---|
| 初期 | 战いの前奏曲 | 近程／物理／无属性 |
| 初期 | 神秘の小夜曲 | 近程／以太／气属性 |
| 初期 | 岚の圆舞曲 | 远程／物理／无属性 |
| 初期 | 最后の交响曲 | 近程／物理／无属性 |
| Lv20 | 神秘の夜想曲 | 近程／以太／气属性 |
| Lv25 | 天使の镇魂歌 | 远程／物理／无属性 |
| Lv36 | 魂の狂诗曲 | 近程／以太／气属性 |

**ジン**

| 习得条件 | 技名 | 属性 |
|---|---|---|
| 初期 | 打突风刃 | 近程／以太／气属性 |
| 初期 | 旋风刃 | 近程／物理／无属性 |
| 初期 | 疾风刃 | 远程／物理／无属性 |
| 初期 | 旋风刃火龙 | 近程／物理／火属性 |
| 初期 | 超水 | 远程／以太／冰属性 |
| 初期 | 飞燕 | 近程／物理／无属性 |
| Lv50 | | |

# 以太技

游戏中以エーテル表示，分为回复系、攻击系和数值变化系三种，在角色的以太技表中分别对应绿、红、紫三色。以下为所有角色的以太技能表。

| シオン | | | |
|---|---|---|---|
| 编号 | 名称 | 点数要求 | 效果 |
| 1 | メディカ | 100 | 回复 200 左右的 HP |
| 2 | リフレッシュ | 150 | 回复所有异常状态 |
| 3 | アナライズ | 100 | 调查敌人的情报 |
| 4 | グッバイ | 50 | 逃离战斗 |
| 5 | メディカオール | 100 | 回复 100 左右的 HP |
| 6 | ブーストワン | 400 | BOOST 回数 + 1 |
| 7 | クイック | 50 | AGL 提高 10% |
| 8 | ジャミング | 50 | 机械系敌人命中降低 6% |
| 9 | セフティーレベル | 500 | 复活我方队员 |
| 10 | クィーンキッス | 50 | 盗取敌物品 / 即死效果 |
| 11 | セラフィムバード | 100 | B 属性以太攻击 |

| KOS-MOS | | | |
|---|---|---|---|
| 编号 | 名称 | 点数要求 | 效果 |
| 1 | モードA7 | 50 | STR 提高 10%，DEF 下降 10% |
| 2 | 降低デクス | 50 | B 和 G 系敌人命中下降 10% |
| 3 | 降低フォルス | 50 | B 和 G 系敌人 STR 下降 10% |
| 4 | エーテルリミット | 200 | ETL 攻击翻倍，同时消耗的 EP 翻倍 |
| 5 | デクススペルFa | 50 | 炎属性以太攻击 |
| 6 | デクススペルRa | 50 | 冷属性以太攻击 |
| 7 | ゲート | 50 | 给予B 系以及 M 系敌人四分之一 HP 的打击，同时附带 10%几率的即死效果 |
| 8 | 降低スペル | 50 | B 和 G 系敌人 ETL 下降 10% |
| 9 | デクススペルLe | 50 | 雷属性以太攻击 |
| 10 | サテライト | 50 | B 属形以太攻击 |

| モモ | | | |
|---|---|---|---|
| 编号 | 名称 | 点数要求 | 效果 |
| 1 | ライフショット | 100 | 回复 200 左右的 HP |
| 2 | ミラクルスター | 50 | 无属性以太攻击 |
| 3 | シープビーム | 50 | 让 M 系敌人进入睡眠 |
| 4 | スターカーテン | 50 | DEF 上升 10% |
| 5 | メディカレスト | 100 | 回复 400 左右的 HP |
| 6 | スターベル | 50 | 无属性以太攻击 |
| 7 | スターウー | 50 | 无属性以太攻击 |
| 8 | リファイン | 100 | 复活我方队员 |
| 9 | リバトー | 100 | 复活我方队员，复活时 HP 为 50 |
| 10 | オーラヴェール | 50 | 对气属性攻击抗性加强 |

| ジギー | | | |
|---|---|---|---|
| 编号 | 名称 | 点数要求 | 效果 |
| 1 | マイガード | 50 | DEF 上升 10%，STR 下降 10% |
| 2 | ボディーガード | 50 | STR & DEF 上升 10%（モモ... |
| 3 | ボディチャージ | 50 | 回复 300 左右的 HP |
| 4 | ポイズンショット | 50 | 使 B 系或 G 系的敌人中毒 |
| 5 | エーテルシフト | 200 | ETL 上升 10%，STR 下降 10% |
| 6 | アノアロ | 50 | 炎属性以太攻击 |
| 7 | チャージX | 200 | HP 和 EP 的回复量 × 2，限定一... |
| 8 | サイコアーム | 50 | STR 上升 10% |
| 9 | レッドマーク改 | 50 | 给予 M 系敌人无属性会心一击 |
| 10 | ボディーブースト | 50 | AGL 提高 30% |

| ケイオス | | | |
|---|---|---|---|
| 编号 | 名称 | 点数要求 | 效果 |
| 1 | シェイプボディー | 50 | 使 B 系或 G 系敌人的 DEF 下降 10% |
| 2 | 愈しの雫 | 100 | 回复 120 左右的 HP |
| 3 | 浄化の风 | 200 | 回复所有异常状态 |
| 4 | 冰の羽根 | 50 | 冷属性以太攻击 |
| 5 | シェイプスロウ | 50 | 使 B 系或 G 系敌人 AGL 下降 10% |
| 6 | 炎の羽根 | 50 | 炎属性以太攻击 |
| 7 | 真治戒 | 50 | 敌方单体 HP 减半 |
| 8 | 雷の羽根 | 50 | 雷属性以太攻击 |
| 9 | 天变地异 | 50 | 无属性以太攻击 |
| 10 | 光と翼 | 50 | 无属性的以太攻击 |

| Jr. | | | |
|---|---|---|---|
| 编号 | 名称 | 点数要求 | 效果 |
| 1 | エーテルフレア | 50 | ELT 提高 5% |
| 2 | ダンディムズ | 500 | 当队伍中有女性角色时，从敌... |
| 3 | マグナムジョー | 50 | 无属性以太攻击 |
| 4 | バスタージョー | 50 | 无属性以太攻击 |
| 5 | アイスヴェール | 50 | 对冰属性攻击抗性加强 |
| 6 | サンダーヴェール | 50 | 对雷属性攻击抗性加强 |
| 7 | フレアヴェール | 50 | 对炎属性攻击抗性加强 |
| 8 | サイコポッド | 200 | 从敌人处偷盗物品 |
| 9 | スピードマシーン | 50 | AGL 提高 10% |
| 10 | チェーン | 5 | 使 B 系或 G 系敌人回避能力下降... |

| ジン | | | |
|---|---|---|---|
| 编号 | 名称 | 点数要求 | 效果 |
| 1 | フレアソード | 50 | 给攻击附加炎属性 |
| 2 | ブレイクアーム | 50 | 使 M 系敌人 STR 下降 10% |
| 3 | ブレイクシールド | 50 | 使 M 系敌人 DEF 下降 10% |
| 4 | サンダーソード | 50 | 给攻击附加雷属性 |
| 5 | ブレイクアーマー | 50 | 使 M 系敌人 ETL 下降 10% |
| 6 | ブレイクセンサー | 50 | 使 M 系敌人命中、回避下降 10% |
| 7 | アイスソード | 50 | 给攻击附加冷属性 |
| 8 | オーラソード | 50 | 给攻击附加气属性 |
| 9 | 真・拳骨光线 | 50 | 使 M 系敌人 AGL 下降 10% |
| 10 | 拳骨光线烈 | 50 | M 系敌人 10%几率的即死以太攻击 |

## ジンケイ的BOSS战法

还记得那个一路教会我们阵形的猥琐老头么？在18话我们会收到他的一封邮件，然后来到第二ミルチア的广场就能挑战这个超强BOSS了。BOSS的HP有77777，以太攻击对他不起作用，再次推荐物理攻击比较强力的KOS-MOS、Jr.和ケイオス组队挑战。等级首先最好提升到70级以上，技能方面需要装备“AGL + 10”和“HPMAX+15”。战斗时，让KOS-MOS和Jr.分别用高等级的“R · DRAGON”和“最后的交响曲”攻击，而ケイオス负责使用最高等级的“愈しの雫”回复HP。

## POINT

POINT的作用有：学习以太技、强化以太技、强化必杀技、取得技能等，特别是当必杀技的等级提升到7级以上时就可以只消耗两格……所以把POINT说成是游戏中最重要的资源毫不过分。战斗结束后，角色除了获得经验值外，还会获得这种奖励。此外，一些道具也可以为我方角色增加POINT值。

# 流程攻略

## 第1章 演习 Ubung

Woglinde舰内，“对古诺西斯用人型扫讨兵器KOS-MOS”的启动实验在虚拟空间中开始进行。玩家这里可以操作的角色是卯月紫苑和KOS-MOS。最初的寒暄表示KOS-MOS毕竟只是一台人形兵器，不过看来启动还算成功。接下来会进行熟悉战斗系统的几场小战斗，看不懂日语的玩家可以参照前文的系统攻略。

沿着惟一的道路向上，穿过桥底，来到十字路口。正前方的道路被大石阻挡，先不用理会，向左上的岔路走到尽头，Alex会加入队伍（无法对其执行菜单命令，且战斗中由AI操纵）。再次走回十字路口调查大石，大石碎裂后可以继续前进。

KOS-MOS：“警告，新目标接近。根据观测，预测为是G型。”

紫苑：“G型？古诺西斯？”

副主任阿伦表示并没有在虚拟空间内编入古诺西斯的程序，这样说来便是古诺西斯自行侵入了。紫苑一行切换至“对G作战模式”，与此同时，虚拟空间内部与外界的通信完全中断。AGWS机器人的攻击对古诺西斯完全无效，通过KOS-MOS的力量将该古诺西斯实体化，进入BOSS战。

打倒这个古诺西斯后，虚拟空间发生异常，



演习强制终了。

此时KOS－MOS进入了休眠调整状态，队伍中只有紫苑一人。在舰内沿着惟一的通路向前，左下的门暂时无法进入，向右上走。在第一个岔路口向右下进入房间。受信器有信号，原来是哥哥仁的呼叫。不过紫苑似乎不太喜欢哥哥的打扰，以工作为借口企图早早结束对话。仁以兄长的语气责备紫苑起码应该在双亲法事的那天回一次家。紫苑认为法事是过时的迷信东西，反过来责备哥哥是个书呆子，最后又敷衍地告诉仁："如果到时候有空我会回去的。"

## 第2章 袭击 Angriff

紫苑经过休息恢复了疲劳，昨天的异常状况让她陷入回忆。KOS－MOS的第一次暴走，夺去了凯文的生命……"不，不是，那个KOS－MOS已经不在了。现在的KOS－MOS，和那个不同。是这样的吧，凯文前辈？嗯，一定要向大家说明白。"

另一方面，阿伦和相关人员正在紧张修复KOS－MOS，阿伦准备将修复数据交给紫苑。指挥阿伦向紫苑的房间走，巧遇紫苑，正好把数据给她。让紫苑向处于"舰内通路1"处的舰桥汇报，欲为KOS－MOS辩解的紫苑首先就遭到司令"这里是战场，不是实验室"的训斥。挨训完毕后去"舰桥区域2"，观看少佐发彪后进入紫苑陷入两年前与凯文一起研发KOS－MOS的回忆。

回收的Zohar前出现小女孩的幻象，紫苑企图上前看个究竟，又被少佐一顿训斥，道歉之后立刻逃离。接着去"舰桥区域4"的レアリエン调整室，这里是调整人的生产基地；而所谓调整人，就是像之前lex一样被人工制造出来对抗古诺西斯的人工生命。跟大尉对话后再跟右上方的Alex对话，接着跟百式对话，这里需要给她取一个名字。和室内所有人对话完毕后再跟大尉对话，这时バージル中尉出现并对调整人表现出极大的蔑视态度，一番争论后双方不欢而散。

接着和刚才的百式对话，对话完毕后警报响起，战舰前方的宇宙空间发生大规模的歪曲，大量古诺西斯迎面向战舰扑来。

"紫苑在叫我。"KOS－MOS自行切换到自律模式并苏醒了。



## 第3章 别离 Abschied

古诺西斯很快侵入舰内，在没有希尔伯特反射场的情况下，是无法对这些虚体化的古诺西斯造成打击的。而百式拥有有效范围很小的希尔伯特反射场，她让紫苑跟自己一起去舰桥打开反射场的控制开关。尽管紫苑现在非常担心KOS－




MOS，可当前只能优先按照百式说的去做。

立刻去"舰内通路1"的舰桥，这里尽量不要走弯路，以免与古诺西斯正面碰撞。舰内大量的调整人也投入到战舰防御行动中，而百式为了救紫苑牺牲了自己。Alex加入队伍，发生剧情战斗，由于失去了百式的希尔伯特反射场，所有的攻击对古诺西斯均无效，所以不要无谓浪费时间。到了舰桥前又会发生一小段剧情，大量的古诺西斯使得紫苑无法进入舰桥，在中尉的指挥下所有人员暂时撤退。面对穷追不舍的古诺西斯，中尉启动了Alex作为调整人的自爆程序。就在以为解决了对手时，古诺西斯又再度扑来，紫苑也被长手的古诺西斯握在手中，眼看就要被杀死时，KOS－MOS赶到并加入队伍。在KOS－MOS的希尔伯特反射场支持下，可以跟古诺西斯正面抗衡了。接下来的BOSS战并没有什么困难的，让紫苑学会HP回复的以太技，跟它多耗几个回合即可。

下面是KOS－MOS的杀阵Showtime，三个古诺西斯被瞬间击毁，接着KOS－MOS告诉紫苑古诺西斯的目标是第一格纳库内的某样物体。由于下一场的BOSS比较强劲，建议在此练一会等级，同时让紫苑的HP回复以太技强化到3级～4级，基本上可以将当前等级下角色的HP全回复。

向左下方走，发生剧情，古诺西斯带走了Zohar。这里古诺西斯会向紫苑发动攻击，KOS－MOS在"最优法则"的程序引导下将挡住自己弹道的中尉以及古诺西斯一起击毙。接下来又是一场BOSS战，对付此BOSS不要使用以太攻击，用纯物理的攻击以及必杀技即可；同时BOSS的重力场和扩散光线都是范围攻击，所以战斗时务必要让紫苑和KOS－MOS处于战斗领域的两端，这样会大大减小BOSS的攻击输出。

打败BOSS后战舰发生崩毁，一行人乘坐太空舱脱出。

## 第4章 宿缘 Beziehung

又到KOS－MOS展现御姐（姐御？）风采的时刻了，经过一番威胁以及神秘人物ケイオス的出现，漂流在宇宙中的紫苑和阿伦被救上了民间战舰艾尔萨。向右上走遇到几个古诺西斯，原来这里也受到了古诺西斯的侵袭。战斗完毕后モモ和ジギ－加入队伍，同时ジンケイ进行一番阵形教学。

进入船体向舰桥走，只要先直走到尽头再左拐即可，接着选择"1F～移动する"，沿着主干道一直向右上走，发现处于古诺西斯威胁下的几个机师，上去救下他们。这个古诺西斯对物理的抗性很强，排成一条直线用以太攻击对付它就可以了。

显然古诺西斯的攻势还没有结束，就在古诺西斯企图撕碎机师时，那个神秘的少年ケイオス轻轻一挥手，古诺西斯就化作了尘埃。终于安定下来，大家都互相作了自我介绍并寒暄一番，下面要去的地方是紫苑、モモ和ジギ－的共同目的地——第二ミルチア。（PS：此后可以在EVS玩到迷你游戏。）

回到B1F到右上房间找到KOS－MOS（期间可以四处搜刮一下箱子里面的道具），然后回到1F，到右下的房间，追加支线剧情"ジギ－篇"，看完后获得ホワイトリング。

返回舰桥（1F的右上房间）会发生剧情，艾尔萨号用空间技术飞速前往第二ミルチア。这里有个紫苑为大家做饭的小插曲，阿伦当真是"吃得舌头都掉下来了"。吃完后收拾残局，跟阿伦对话的时候ケイオス也过来帮忙，言语之中ケイオス对KOS－MOS流露出意外的关心。之后会追加支线剧情"アンドリュ－篇"，看完的话可以得到ボルテージ。アンドリュ－中佐向KOS－MOS缓缓举起手枪……

想到中佐还没有吃饭，紫苑将最后一份咖喱准备送去。来到B1F的右上房间，发现中佐跌坐在一边，帮他服下药后总算恢复。等他吃完后收拾好回到食堂，放置好餐具，再到舰桥。




## 第5章 浜边 Strand

舰外出现大量古诺西斯，数量超过30000！其中一个长度16000公里的巨大古诺西斯引起重力场异常，一阵白光过后，众人都失去了知觉。

醒来以后已经是在古诺西斯的体内，看来是整搜船都被巨大古诺西斯所吞噬。KOS－MOS探测到艾尔萨号就在10公里的距离，此外还能感觉到Zohar的波纹。先尽快找到艾尔萨号吧。

迷宫的第一层并不复杂，只要注意不要漏拿道具就行了。一直向上走再转右就可以进入第二层的迷宫，在向左上的路线再次见到ジンケイ，习得新阵形。攻击红色屏障的两端可以得到道具，不要忘记了，接着向左下方进入迷宫的第三层。第三层有两条大路，先往上拿光道具，再去左下进入迷宫第四层。第四层只有一条大路，一直沿着走就好，会发生支线剧情"アンドリュ－2篇"，看完后得到イクストラジスト，接着进入第五层。攻击这里的墙壁可以获得很多不错的道具，不要错过了。第六层依然基本可以看成是一条大路，由于第七层后就是BOSS战了，建议在这里让队伍主战人员的等级练到高于15，能够学会不少强力必杀技。第七层拿光道具后就可以进入第八层了。

第八层，被古诺西斯夺走的Zohar赫然矗立

在此，正准备仔细调查的时候，アンドリュー中佐身体发生异变成为古诺西斯。打败它后，巨大古诺西斯体内产生巨震，还好托尼驾驶着艾尔萨即时赶到。




## 第6章 光 芒 Glanz

虽然从巨大古诺西斯的体内逃了出来，可是那数量多达30000的古诺西斯依然穷追不舍，以艾尔萨现在的速度根本无法甩掉纠缠。KOS-MOS启动希尔伯特反射场，幸亏Jr.的战舰赶到，在反射场的作用下一举消灭了大量古诺西斯。可是对方数量实在太多了，危急时刻KOS－MOS飘出舰体，发动强大的腹部光线将剩余的古诺西斯全部歼灭——确切来说是全部吸收。大家一方面为了脱离险境而庆幸，另一方面也被KOS-MOS的强大力量震慑，就连作为KOS-MOS开发者的紫苑自己，都不知道这种腹部光线到底是何种武器，想起两年前去世的凯文，不禁忧心忡忡。

两艘战舰的指挥官互相打了声招呼后，Jr.发现了飘荡在宇宙空间里的Zohar，思索再三，Jr.不顾下属反对地决定回收Zohar。

艾尔萨号上的人员全部进入Jr.的舰船，控制紫苑乘列车先到舰桥（ブリッジエリア）。经过大家一致协商后，决定全体先进入空海宇宙殖民地。

依然乘坐列车，选择目的地“ブリッジエリア”。发生剧情事件，上头要求把KOS-MOS转交二局，遭到紫苑的竭力反对，经过协商，局长同意暂时不收回KOS-MOS，但要求紫苑务必驾驭好这个可怕的超级兵器。

接下来按照“隔离格纳库エリア”、“居住エリア”的顺序走一遍，分别在各自的区域触发一次剧情。



## 第7章 嫌 疑 Verdacht

进入空海宇宙殖民地，大家都沉醉在这美丽的景色里。而殖民地的代表理事盖南迎接了他们，又是各自一番自我介绍。支线剧情“Jr.篇”出现，看完可获得道具“药荚”。

盖南和Jr.会谈后给他一对崭新的古手枪，Jr.欣喜不已。支线剧情“ガイナン篇”出现，看完获得道具“MAVON”。之后前往“ドックエリア”，这里是休闲区域，大家好容易能放送一下玩一玩沙滩排球，紫苑却在一旁考虑KOS-MOS的未解之谜。支线剧情“シオン篇”出现，看完得到“スペーステント”。

由KOS-MOS的调整室出来，乘电梯到1F，然后从EXIT出舰。这里发生Jr.送モモ护生符的剧情。依旧乘列车到“ブリッジエリア”，这时却遭到联邦舰队光子鱼雷的袭击，原来联邦怀疑Jr.有叛国的嫌疑。大批联邦军人登陆上舰，舰上所有人都被监禁起来。

联邦官员在审问时被ジギー打晕，这是逃跑的好机会。出门，遇到ジンケイ习得新阵形。下面乘坐列车到“ドックエリア”，眼看就能乘坐艾尔萨号逃走的时候，联邦兵士リヒャルト和ヘルマン再次出现阻挠，进入BOSS战。本战共要打两场，第一战难度不高，用活力之阵配合必杀技很轻松地就能胜利；第二战难度比较高，敌人拥有技封和毒两种附带效果的攻击，リヒャルト的弱点为火，多用火属性的攻击很快可以击倒他；另外，对方的“二丁拳铳”攻击力相当之高，时刻注意自己的HP得保持在一定值以上，否则容易被秒杀。

战斗过后，リヒャルト和ヘルマン逃走，Jr.有种不祥的预感，这两个人的身份绝不仅仅是普通的士兵。




## 第8章 过 去 Vergangenheit

启动KOS-MOS的电脑后，周围的空间发生异常。在KOS-MOS的深层领域里，一切都回到14年前的一天，而这正是当年紫苑和父亲永别的那天。谜之少女ネピリム指引着紫苑和Jr.，回忆起悲伤的过去。

这里我方人员会分成两组行动，首先操作的是Jr.、モモ、ジギー的三人组。沿着大路直走，到第三层的尽头会出现剧情，Jr.再次目睹14年前的惨剧。

接着切换至紫苑组，为了知道自己回到这里的真相，首先需要找到KOS-MOS。

再次回到Jr.组，首先向右上沿着路走就可以进入第二层，第二层的地形仍然不复杂，下方一条大路走到底就会发生剧情，注意不要漏拿了道具。

紫苑组，这次的场景是森林，走到尽头的教会跟Jr.汇合，这个世界由大家的记忆共鸣所产生，在这里能够看到各自过去的事情，不过对于现在的他们来说，这个世界就是真实的。进入教




会，打开黑暗中的木门，进入BOSS战。此… 的HP高达10000，只要将ケイオス的“… 等级提高，配合必杀技的专用阵形活力之… 败它并不难。

紫苑解开心结，打开下一扇门，KOS-… 竟然被悬挂在这里的十字架上。以口令… KOS-MOS，众人回到现实世界。支线剧情“シ… オン篇2”入手。

## 第9章 亡 灵 Gep…

突如其来的敌人进攻了根据地，而… 伯特反射场又失去了效果，居民纷纷逃… 

操作紫苑乘坐列车到“ドックエリア”… 艾尔萨号的B1F启动KOS-MOS。KOS-… 动自身的希尔伯特反射场，再上到1F的E… 与Jr.等人汇合，下面就可以去消灭古诺…

进入市区，学会新阵形。现在要… 区三个部分的古诺西斯全部消灭，先向… 消灭店里的古诺西斯；左上道路需要完… 你游戏，以触控笔控制准星，L键或R键… 弹，在30秒内消灭40个古诺西斯就算… 后需要消灭最深处房屋里的古诺西斯；… 下，KOS-MOS学会新必杀技X·BUSTER… 杀非常实用，可以优先强化。然后去消灭… 的古诺西斯，之后返回，进入BOSS战。… 击对这个BOSS有不错的效果，KOS-MOS… 都是不错的选择。

接着发生アルベド入侵的剧情，モモ… “ネピリムの歌声”。




## 第10章 灼 热

宇宙中出现长达80公里的巨大天体，… 是已经被消灭的天之车，现在却成了アル… 基地。探测到モモ就在其内部，于是紫苑… 搭乘艾尔萨号飞向天之车。

到达后登陆“ネピリムの歌声”，这… 学会一个阵形。向里走发现昏倒的モモ，… 下方的电脑前玩迷你游戏，这个游戏相当…

题，将5组不同颜色的球按同色画线连接起来就好，注意线不能交叉，并且不能出框。返回楼梯，原先不能通过的门也打开了。上到41层和42层分别可以获得两个道具，43层的门暂时不开，先到44。沿着惟一的道路绕到对面，在42层可以打开43层的门。再次返回43层，经由打开的开关调查43层的中央开关，然后回到44层。经由中间的道路进入左下方，跳过断裂的楼梯，在最深处见到アルベド，モモ赫然在他的手中！之前加入的モモ原来是受アルベド支配的百式，下面是跟面具男的BOSS战，他的攻击几乎没有什么威胁，用物理攻击对付他效果会比较不错。

沿着楼梯向下追，再通过升降机下到底层，进入BOSS战。アルベド没有大范围的片杀技能，注意单体回复即可，不过ケイオス的“愈しの雫”等级最好还是尽量提高以备万一，打完后得到支线剧情“キルユシユ篇”。

失败的アルベド跳进AGWS，再次进入BOSS战，本战是必败的剧情战役。被打败后神秘人物驾驶另一个A.G.W.S.拖延住アルベド，紫苑继续前往天之车的中心。

下面好好准备一下，回复完毕记录后就可以去见原家用机版EP1的最终BOSS了。本BOSS依然和家用机版一样不禁打，虽然HP拥有24000之多，不过对于物理攻击的超弱抗性使得我方可以轻松将其解决。打完后回到43层的中央控制器，剧情后KOS-MOS留下操作，紫苑以及其他人赶回艾尔萨号。

回到艾尔萨号后，发生天之车崩坏的剧情，看完后本章结束。




## 第11章 大 地 Erde

离开房间，旁边的屋子有回复点，可以好好利用一下在周围赚些POINT。楼梯下的商店出售的装备相当不错，可以量力购买（优先购买防具）。实在没钱的，可以变化出换金道具来卖。（变换的时候要注意，不要变换成月XXX石，这样就贬值了。）准备完毕后前往地下基地，KOS-MOS




会将它们消灭。剧情转为操纵Jr.组，沿着通道走会发现两部E.S.并进入BOSS战。（E.S战魄力惊人。由于是第一场没什么难度。）战斗过后敌方E.S撤退，接下来的剧情我们可以看到KOS-MOS被华丽地轰到掉渣。本章可以获得支线剧情“カナン篇”。

## 第12章 家 族 Familie

本章是剧情章，因此大家可以先搜刮一下。二局在地图的右下角，在二局研究员告诉了紫苑关于KOS-MOS的事情后，紫苑顿时心情低落。回到街上，紫苑决定调整一下心情，于是进入旁边的MOBY DICKS COFFEE（红色招牌旁边的酒馆）。而后转为操作JR两人，同样也去酒馆，会发生紫苑和仁见面的情节。之后在酒馆门口可以学到非常好用的阵形“治愈之阵”（作用是每回合恢复20%HP），接下来紫苑一行3人前往街区左边的路口，去紫苑哥哥家后发生剧情，本章结束。获得支线剧情“アレン篇”。




## 第13章 陷 阱 Falle

首先操作Jr.向下方走跟大家回合后继续向下走往下走。ユリ等研究员开始解析モモ的资料，接着切换操作紫苑，沿着惟一的道路能学会新阵形“天惠之阵”。（此时按原路返回到最上面的房间可以得到一个加POINT的道具，去仁的家可以找到一个光之盾和一个气之盾。）之后前往U.M.N管理处，然后到左边房间看望正在调整的モモ，之前アルベド设置在モモ体内的陷阱发动，大量Y资料流失，为了阻止资料流失，ユリ准备破坏モモ的记忆数据，这样也就等于杀死モモ。这时モモ在自身意志的驱动下发生精神自爆以守护自己的数据。




## 第14章 追 忆 Erinnerung

为了拯救モモ，紫苑一行在阿伦的帮助下进入モモ的精神世界，也就是モモ的原型——樱在14年前的记忆所构成的世界。先去2楼发生剧情（这里可以看到曾经在KOS-MOS深层领域里出现的兔子），剧情过后再上2楼破坏箱子可以得到金の灵石。

进入U.M.N后向下走，可以看到幼年时期的Jr.（ルベド）、盖南（ニグレド）和アルベド。之后走出U.M.N会学会新的阵形“坚固の阵”。出门发生剧情后转到中庭，之后再次回到U.M.N结束暴力事件后，然后回到中庭。跟着幼年的Jr.他们走到回复点，进入迷宫。迷宫并不复杂，不过敌人的物理攻击相当高。第一层的路口在右下，第二层的路口在右中，第三层下行右拐进入BOSS战。（这里有回复点，如果觉得等级不够的话可以在这里练下级，顺便积累些点数强化以太攻击。）本次BOSS是杂兵强化版，无属性攻击力颇为可观。建议组成坚固之阵或灭魔之阵应付，Jr.应当作为攻击的主力。




## 第15章 纷 争 Konflikt

本章为纯战斗，这里的敌人攻击力并不高，不过经验值相当可观，可以在此适当练级。在和シメリオン发生战斗的地方会发生BOSS战，这次的敌人是污染体γ和污染体β×5。

BOSS战提示：本次敌人数量众多，组成灭魔之阵后Jr.和ジギ一的二连击可以干掉一个污染体β，将5个污染体β全部解决后再合力攻击污染体γ。紫苑在队伍里不用担当攻击角色，负责回复以及使用以太技给我方加BOOST即可。

BOSS战后，满地图地找蓝色敌人就行了。总共是7批从一开始的地图开始边走边打，然后再重新返回第一张地图的左上角还会发现一个敌人，接着再返回第三张地图的左下角又会有两个HP7200的小BOSS。打完后进入BOSS战。BOSS的HP有20000，攻击只会HP吸收和EP吸收，威胁等于零。




## 第16章 再 生 Regeneration

经历无数骚动后，紫苑终于回到了故乡第二ミルチア。一开始学到新阵形“祝福之阵”。接着

去右边和大家汇合，在第二ミルチア观光一番。突如起来地，卫星轨道上袭来大量敌人。先干掉3个强化杂兵，然后开始救人。打掉酒吧的柜台里面那棵植物会得到很棒的道具。先去仁家的路口，然后上楼梯到顶，左右两边各有人要救。打完后回到酒馆门口，会出现中BOSS。在这危急时刻，宇宙战舰中处于停止状态的KOS-MOS自行苏醒。下面就由KOS-MOS和它进行1对1的较量，很简单。完后学会新阵形"限外之阵"。之后回到机场，再次发生BOSS战。这个BOSS的HP虽然只有14000，但攻击力很高。BOSS主要攻击方式有两种：1.重力波，范围横向，大约可以打掉每人800血左右；2.扩散粒子，范围，横向，去血600附带以太攻击的技封效果。

BOSS战后转为E.S BOSS战，这个BOSS的HP有64000，弱点为炎。记得先偷其身上的道具再结果它。（这里注意一下，平常用的HP回复技同样可以用在E.S上而且是按比例补。）



## 第17章 旅 立 Abfahrt

本章艾尔萨号前往旧ミルチア，不过众势力依然像14年前那样，以旧ミルチア为目标开拓战场。这时巨大的要塞出现了……

首先操作JR，去居民区的喷水池找モモ，モモ加入队伍。再去格纳库找ケイオス，然后到居民区喷水池会收到信件，然后再去控制室和シギー对话最后返回舰桥。接着切换为操作紫苑和KOS-MOS，到"ドッグエリア"学会"凌驾之阵"。继续直走仁会加入，接着去舰桥和所有同伴回合。之后转为操作E.S攻略迷宫，到了2F后可以看见仁表演单人秀（东方再世啊……）。仁加入后先去右下角玩一个记忆小游戏，通过后左边的门打开，分叉口往下走就可以直接去见BOSS了。BOSS是两台E.S，粉红色HP为52000，褐色HP为65000。需要注意バイラム不吃以太攻击，而スキュータム会HP回复技能，建议先行打倒。使用天使领域、ネックミキサー等攻击会比较有效。此外BOSS身上可以偷到不错的道具，不要错过。




## 第18章 救 济 Hilfe

随着巨大要塞的自爆，紫苑以及同伴在巨大力量的推动下再次来到了旧ミルチア。

开始后沿着桥走就行，到了第二版面会学会"修炼之阵"（经验增加10%）。之后进入路旁的房间，可以购买大量的武器、防具以及道具。由于已经是倒数第三章，所以大家就不要在乎钱了。下面是BOSS战，这个BOSS的HP高达85000，弱点为B属性攻击。因为BOSS一下就会去掉我方10000以上的HP，在此推荐用"治愈之阵"打。

继续前进，（这里提示一下，本章杂兵数量众多，建议多多使用KOS-MOS的E.S的A技能。）之后又会碰到外套军团的一员，然后进入BOSS战。第一形态没有什么好说的，第二形态BOSS的HP为90000，弱点是气属性。

战后转为白兵战，直走干掉守卫，来到一个传送形式的迷宫。正确的走法是往下走，在第一个分叉选择右边，第二个分叉选择左边，之后直走就可以通过了。接着要根据AI的提示完成迷你游戏，破坏掉物品后中央的门才会开。具体解法是左边留下石头，右边留下红色的垃圾筒。进入房间后BOSS战，该BOSS会放出一个HP12000的分身，优先解决它。而本体的HP为32000，可以摆出治愈之阵来应对。两个BOSS的弱点都是B属性，对付本体的时候KOS-MOS的即死攻击是不错的选择。（虽然BOSS不会即死，可是能扣掉他四分一的HP。）

战后BOSS往后门逃跑，追过去！这次的BOSS战是E.S战，BOSS的HP有95000，弱点为气属性。




## 第19章 解 放 Befreien

去B1F，路上伙伴们会陆续加入，下面会让玩家选择分支，选择第一个。之后的迷宫里岔路很多，而真正的路口在右下角。之后的小迷宫，按照"上-左-上-右-上"的顺序走，进入BOSS战。教皇E.S的HP高达99999，并且没有明显的弱点，而它的导弹攻击能够扣除我方大[…]的HP。战前先把紫苑的回复以太技升[…]战建议采用"刚力之阵"增加攻击力。




## 最终章 鼓 动

一开始控制JR去升降梯，之后是大[…]事件（照着路走没错，走两步有一次[…]你的选择是对的）。对话全部结束后，去[…]桥和舰长对话。选择第一项，到达红色的[…]走碰见幼年的アルベド，进入BOSS战。[…]仍然只会HP吸收和EP吸收，照之前的[…]以打败他了。

战后继续前进，会见到成年的アルベ[…]续是一场BOSS战。BOSS的HP为444[…]年和成年的区别），用マグナムジョー之[…]配合HP回复是比较好的攻略方法。

之后再前进一点距离会对上E.S的[…]メオン，它的HP有45000，攻击方式主要[…]攻击（击退一格的效果，HP伤害900左右[…]剑两种。本战是游戏到目前为止最长的一[…]战，"治愈之阵"和"刚力之阵"都是不错[…]使用KOS-MOS的高等级R・DRAGON会[…]较为轻松。

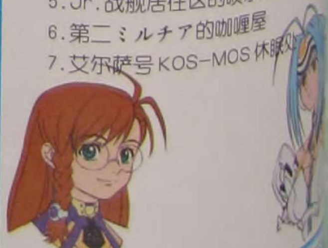
打完后又要再次面对アルベド，他[…]99999，弱点为气属性，经验是0。没错[…]最终BOSS战了！阵形依然推荐"治愈之[…]样的话BOSS的第一种攻击大多会落在[…]上。但是紫苑的站位是最后一排，所以[…]心阵形会被破坏。而仁的以太技可以[…]气属性，推荐出场。



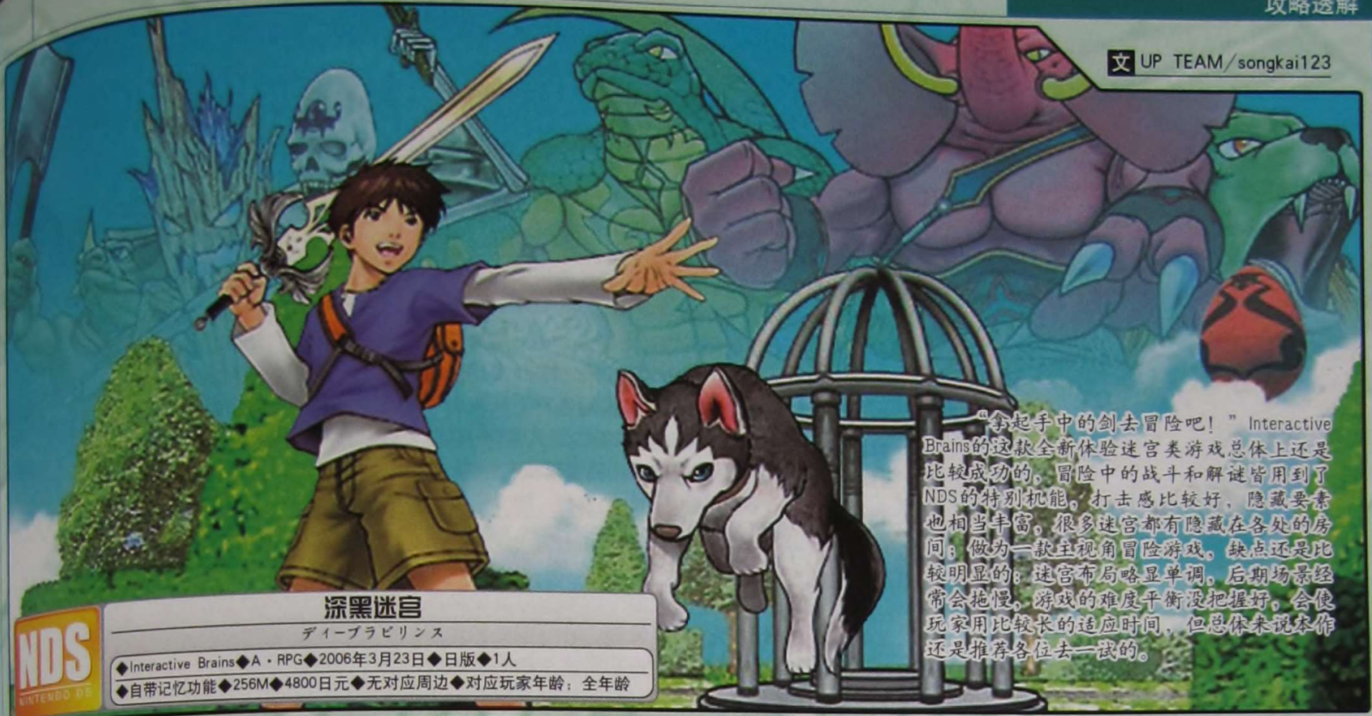

### 关于追迹邮件

经历游戏中的各个地点会收到追迹[…]共有7件，收集完全会得到超强饰品[…]ング。以下为所有追迹邮件的出现地点。

1. 艾尔萨号的仓库
2. 殖民地右侧的建筑
3. 殖民地左侧博士处
4. 殖民地下方的沙滩
5. Jr.战舰居住区的喷水区
6. 第二ミルチア的咖喱屋
7. 艾尔萨号KOS-MOS休眠[…]



文 UP TEAM/songkai123



“拿起手中的剑去冒险吧！”Interactive Brains的这款全新体验迷宫类游戏总体上还是比较成功的，冒险中的战斗和解谜皆用到了NDS的特别机能，打击感比较好，隐藏要素也相当丰富，很多迷宫都有隐藏在各处的房间；做为一款主视角冒险游戏，缺点还是比较明显的：迷宫布局略显单调，后期场景经常会拖慢，游戏的难度平衡没把握好，会使玩家用比较长的适应时间，但总体来说本作还是推荐各位去一试的。

NDS NINTENDO DS

# 深黑迷宫

ディープラビリンス

◆Interactive Brains◆A・RPG◆2006年3月23日◆日版◆1人
◆自带记忆功能◆256M◆4800日元◆无对应周边◆对应玩家年龄：全年龄

## 基本系统解说

### 基本操作

| | |
|---|---|
| 移动 | 十字键 |
| 紧急移动 | 快速按方向键的“←、←”或“→、→” |
| 调查 | 点击门，物品，石碑会出现“TOUCH”字样，此时再次点击即可。 |




点击下屏主角就会使用剑进行攻击，从点击的位置不同分为：横斩/纵斩/斜砍/上扬，装备的剑会随着击破敌人得到的经验而升级，升级后不仅可以增加攻击力，更能使用高等级的剑魔法。

### 防御

点击下屏的图标就能使用盾进行防御，能减少所受的伤害和减小被敌人一击杀的几率。

### 小口袋

这里可以放5个道具，由于战斗中系统禁止进入菜单中使用道具，因此平时要留点道具放入小口袋中备用。

### 菜单

| | |
|---|---|
| 道具 | 使用名种道具，装备的更换和小口袋的补给。 |
| 咒文 | 查看以学会的咒文。 |
| 状态 | 查看角色当前状态。 |
| 设定 | 设定游戏的一些功能。 |

### 魔法

魔法做为本作的主要攻击手段之一，使用方法是先点击屏幕上的魔法标志切换到魔法界面，之后只要画好相应的咒文再点击下方的攻击图标便能施放（需先习得咒文），魔法的习得分为在石碑处调查学会和升级学会两种，下面列出全魔法。（这里是因为释放魔法的9格和键盘的小数字排列一样，因此释放方法用数字来表示。）




| 魔法名称 | 效果 | 释放方式 |
|---|---|---|
| 冰 | 冰属性攻击 | 35 |
| 火 | 火属性攻击 | 15 |
| 光 | 光属性攻击 | 96251 |
| 雷 | 雷属性攻击 | 8452 |
| 燃烧火焰爆发 | 最强火魔法 | 14523687 |
| 恶魔之力吹雪 | 最强冰魔法 | 3698745 |
| 天神之雷稻妻 | 最强雷魔法 | 84512369 |
| 神之眷念圣 | 最强光魔法 | 96247851 |
| 麻痹 | 给予敌人麻痹效果 | 8953 |
| 毒无效 | 不会中毒 | 2657 |
| 光伤害减小 | 光属性伤害减小 | 96257 |
| 火伤害减小 | 火属性伤害减小 | 14753 |
| 雷伤害减小 | 雷属性伤害减小 | 8459 |
| 冰伤害减小 | 冰属性伤害减小 | 36951 |
| 一击死无效 | 不会被一击必杀 | 7896214 |
| 毒 | 使敌人中毒 | 2653 |
| 魔法扩大化 | 和其他魔法配合使用，魔法变为范围攻击 | 14789632 |
| 剑 | 和其他魔法配合使用，给剑附加各种属性 | 951 |
| 睡眠 | 使敌人进入睡眠状态 | 5623 |
| 死亡魔法 | 一击杀死敌人，对BOSS无效 | 7895123 |
| 侦察 | 能看见陷阱 | 412563 |
| 毒治疗 | 毒效果消失 | 23658 |
| 强 | 和其他魔法配合使用，魔法攻击力加强 | 6258 |
| 恢复 | 回复HP，回复量和等级有关 | 963574 |
| 最 | 和其他魔法配合使用，无视属性相克，给予敌人最大伤害 | 68452 |

漆黑迷宫

大航海时代Ⅳ 新航路

## 爱犬系统

冒险中主角共8次遇到自己的爱犬，每次给其骨头都能得到一些道具。（后期没骨头碰到爱犬的话，可以在其附近看看，有些道具是可以靠自身取得的，只是先前不知道方法罢了。）

## 宝箱

迷宫中的宝箱除了某些重要道具以外，其他的宝箱里面的物品是完全随机的，并可以多次开启，初期利用这点会使冒险轻松许多。

## 关于迷宫的敌人

敌人的出现是随机的，主角所装备的物品、使用道具、行动都会影响敌人的出现和分布。

# 流程攻略

※这里的攻略以游戏默认主角



公路上，一辆轿车飞驰着前进。今天，正是我们一家去野营的日子，当我正无聊时，原来躺在一旁的小狗阿鲁醒了，爬到了我腿上撒欢，于是我准备打开车窗让阿鲁透透气。

"不要让阿鲁把头伸到窗外，有危险的。"从后视镜发现我的举动后，父亲说道。

我草草地应了声，平白遭到训诉，心情自然不会好。突然，车子发生一阵剧烈的振动，当我和父亲下车查看，才发现前轮爆胎了。

"这种地方……怎么可能找到店修理。"父亲抱怨着。

此时，母亲好象发现了什么，我们往她手指的方向望去，一座古堡屹立在不远处。

"汪……"阿鲁突然变的狂燥起来，跳出车向古堡跑去。

"你留在这里等我们，不要乱跑啊。"父母对我交代一番后便进入古堡寻找阿鲁。

许久过去了……父母还没有出来，天，又下起了小雨。

他们，不会出事吧……

面对阴森的古堡，我犹豫了片刻，但还是鼓起勇气推开古堡的大门，突然，一股未知的力量使我失去了知觉……

当我醒来的时候，发现自己身处一个美丽的花园中，感到奇怪的我环顾周围，发现阿鲁在不远处，它朝我叫了声便向前方跑去，我也急忙追了上去，却被一头从天而降的红色大象挡住了去路。

"人类的少年……"

"这里，到底是哪里？"我正要询问时却被对方给打断。

"以后，一都会知道的，请记住，希望是你的力量，无论何时，都不要放弃希望。"红色的大象说完，再次消失在空中。

**はじまりの草原、くさぶえの丘的要点：**

**做为初始的迷宫，难度自然不会太高，玩家可以熟悉下基本的攻击、魔法与防御等基本的战斗技巧，用笔点击NPC后能和NPC对话，他们会教你冒险的基本知识和通过一些难点的方法或提示，区域1南边的门被一个NPC挡住，和他对话得知通往区域2的门被魔法封印而不能通行，（以后会经常遇到这种封印门）先来到区域1西边的房间调查石碑能学会冰魔法，这样堵住南方房间的NPC就会让开通道，接下来即可前往くさぶえの丘，路上的敌人多为史莱姆，它们对魔法防御比较低，多用刚学会的冰魔法攻击会很轻松，从东边来到くさぶえの丘。由于开启区域1南边的门后会进入BOSS战，因此可以先去区域2进行存档，再去消灭BOSS，胜利后来到朝つゆの草原。**

### BOSS：泥巨人

BOSS的攻击方式只有一招棒击打，虽然威力较大但速度很慢，很好躲避。而玩家的物理攻击又能给其造成硬直，充分利用这点能使战斗十分轻松。




**朝つゆの草原、风の草原、番犬の门的要点：**

**草原的东边有记录点，新敌人中蓝色的史莱姆用Lv3学会的火魔法攻击比较有效，只要往区域西北方的标志处行进就能找到爱犬发生剧情，在这个房间调查里面的石碑学会冰属性攻击伤害减少的魔法，这样就能通过西边的魔法门来到风の草原。**

**来到风の草原区域2北边房间调查石碑时发现由于上面布满了灰尘而看不清字，此时点击石碑出现"？"字样后对麦克风吹气即可把石碑上的灰尘吹干净，并习得HP恢复魔法，用恢复魔法破解西边魔法门来到番犬の门。进入后发现爱犬对着一扇大门不停地叫，开启后会进入展开和地狱双头犬的BOSS战，胜利后到达きりづみの草原。**

好不容易推开了阿鲁对着狂叫的那扇门，一只巨大的双头犬出现了我的面前。

"小子，你就是那个侵入的人类吗，那么，就让你在这里停止呼吸吧！"

面对着敌人，我也握紧了手中之剑准备应战。

### BOSS：地狱双头犬

攻击招式有双面旋风，会从两个头部分别发出的旋风攻击，被击中会连续扣血，站在中间空隙就能避开。而近身爪击是只会在近距离才使用的招式，攻击力大但很好躲避。

由于和地狱犬战斗时近身它会使用攻击判定的爪击，而远程只会不断使用双面旋风，因此我们只要站位在双面旋风的空隙处不断用魔法攻击它就能取胜。



好不容易才把地狱双头犬击败，红色的大象再一次出现在我的面前。

"我的双亲到底在哪里？"

"圣地，那里是所有侵入者的生死之地。"

"圣地？"

"但愿在我下次见到你之前，你的希望变的更强……"

**きりづみの草原、いかずちの丘、さえずりの草原、名なし丘、くらやみ穴、想いの分……要点：**

**来到きりづみの草原，以目前的状态还不能开启西边的魔法门，而另一边的大门被BPC……要"铁钥匙"才能开启，只好一路北行来到いかずちの丘，在区域2里的新敌人人类士兵能掉……盔甲"，尽量拿到，对之后的战斗比较有利，在……2的东边房间调查石碑学会雷魔法，此时回到きりづみの草原区域2用雷魔法打开西边的……门，在里面得到"铁钥匙"，用"铁钥匙"打开……づみの草原的通路后来到さえずりの草原。**

**来到さえずりの草原后先分别去区域……**

西边房间，在里面能学会剑魔法和解毒魔法，之后来到区域2东边，发现不能开启大门，和NPC对话的知要启动某种机关，调查洞口奇怪的石盘后发现能够转动，这里要把可旋转的部分的红色圆点和左下的圆点相连就能启动大门的机关，进入名なし丘。

南边的魔法门要使用冰魔法＋剑魔法的组合才能开启（先画好冰魔法再画剑魔法）。来到区域2东面时再次发现机关转盘，这次有两个启动点，错误的话会被强制拉回，调查转盘后按左→右的顺序开启机关，进入大门里调查宝箱取得“铜钥匙”，回到さえずりの草原后使用“铜钥匙”开启大门，到达くらやみ穴，记录后出门发生剧情，来到想いの分别部屋进入BOSS战，胜利后到达ものわすれの迷宫。




来到くらやみ穴后，我发现了一个巨大的坑洞，在我准备上前察看时，又是那种神秘的力量，吸引着我坠落而下。

朦胧中，似乎有什么东西在我周围晃动，我勉强的睁开双眼，发现一张绿色的丑陋面孔出现在我面前，此时对方也发现我醒来，飞快地跳开了。

“从那么高的地方掉下来竟然还没死……”

“这里，又是什么地方？”

“想いの分别部屋，我守护的地方。”

说着，绿色的蜥蜴从身后拿出一个水晶球，看了看后，神色突然转变：“你就是那个人类的少年啊，不过，水晶告诉我，你将会在这里停止你行进的脚步……”

### BOSS：蜥蜴武士

攻击方式有麻痹攻击，从口中吐出使人麻痹的异物，被击中会有段时间不能行动，十分麻烦。近身时会用格斗搏击，速度快，但威力较小。



这个BOSS和前面的2场战斗相比难度有所增加，敌人的移动速度很快，并会经常跳来跳去，使用魔法很难打到，此战笔者建议应速战速决为好，蜥蜴武士的两招都较难躲避，虽然威力较小但我方攻击很难命中，长久下去对我方不利，在HP充足的情况下近身逼对方使用近身格斗招式来增加我方的命中率方式战斗。

**ものわすれの迷宫、ひびわれの间、やまびこの间、たくいまれな迷宫、ねりかくしの间、守护龙の间的要点：**

**严格意义上来说此处才开始显现出“迷宫”的特性，地图比起草原地区来大了很多，先来到东南方爱犬所在的标志处，进入房间后发现前方的墙壁上有个大洞，狗狗的叫声从洞里传来，调查洞口后使用道具“骨头”把爱犬引出洞后狗会把嘴里咬住的“银钥匙”给主角，之后可以去西南方用钥匙打开门前往ひびわれの间。**

**在ひびわれの间里，中间的房间有面有裂缝的墙，把墙击碎可以拿到“铜の剑”，之后在下方墙壁发现同样的裂缝，这里要连续击碎3面墙才能到达最里面，调查石碑后学会火属性伤害减小的魔法，之后来到地图东南处的魔法门使用可到达やまびこの间。**

**到达左中的大门后发现用手推不开，和一旁的NPC对话的知要用空气来开启此处的大门，调查门出现“？”时就能对麦克风吹气打开，来到第2道大门时NPC告诉主角要用巨大的力量来开启大门，此时要不停地用力吹气才能开启大门，由于一停止吹气门就会关闭，建议吹的时候按住方向“↑”随时准备进入房间（肺活量不太好的玩家建议干脆拿电吹风之类的代替）。通过后来到守护龙の间，记录后进入BOSS战，胜利即可到达しかけの迷宫。**

**关于たぐいまれな迷宫、ねりかくしの间：这两处迷宫并不影响主线流程，但会有些道具，笔者建议还是去看看，ひびわれの间西南方可进入たぐいまれな迷宫，里面能拿到“铜の盾”，而ねりかくしの间要交给狗骨头后往墙里通行，（知道方法后不用狗带路也能穿过墙进入）里面能拿到对魔法攻击防御加强的戒指。**

### BOSS：守护之龙

主要攻击方式有龙吐息，会从口中吐出一条直线型的火炎，被击中的话会产生连续伤害。近身时会使用爪击，用两只前爪进行攻击。战斗时要注意它的龙吐息攻击，此招攻击判定的范围很大，用锁定后的紧急行动来回避，这个BOSS的属性弱点在冰和雷，玩家可以使用剑魔法近身攻击，很快就能结束战斗。






击败了守护之龙后，龙用最后的力气说道：“最终……你还是会败在白之魔女手上的……”

当我正要继续前进时，一股异样的气息使我停下了脚步，突然，一个全身穿着白色衣服的女子的身影从我面前快速的飘过，当我回过神来寻找时，却什么都没发现……刚刚的……是幻觉？还是什么……

**しかけの迷宫、ひかりの迷宫、回转宫、クランの间、转移の间、流转の迷宫、羽翼の间的要点：**

**しかけの迷宫里有些特殊的墙壁可以通行，在里面能学会侦察魔法，可以看破地面的陷阱和识破假宝箱，很实用。先来到地图左上角得到“黄金钥匙”，在右上角的大门前使用后来到ひかりの迷宫，此处的魔法门所需魔法目前还不能使用，只好先来到左下的大门进入回转宫。**

**来到地图左上调查石盘，这里石盘上面的图案是用来控制迷宫地图左下位置处和石柱上图案相近的回廊方向，把图案改为“245”的形状后来到左下的回转通道内发现石碑，调查后学会光魔法，这样就能回到ひかりの迷宫开启先前的魔法门来到转移の间。**

**此处有很多传送点，能把主角传送到其他位置，这里有两种走法：一种是利用左上的传送点来到流转の迷宫再进行到羽翼の间，而另一种是先用开始的蓝色传送点来到右边的记录点，再利用地图右上的传送点来到羽翼の间，记录后会进行BOSS战，胜利后来到まよいの草原。**

在羽翼の间里，我惊异的发现父亲漂浮在半空之中。

“父亲！”我急忙向父亲跑去，可他却好象没听到我的声音一样，自顾自地在那里自言自语。

“一切都是那么不顺，一切都是。”父亲朗朗的说道，“不管是家庭，还是工作……一切都是……”

父亲还是在那边不断地抱怨生活上的不顺，我想上前去拉住他时，父亲周围产生了一股强大的羽毛旋风，当旋风消失后，一只巨大的怪鸟出现在我的面前。

**BOSS：守护之鹰**

BOSS的主要攻击方式是突风，此外它还会使用双翅发出旋风。近距离的招式为撞击，攻击力弱，好躲避。这个BOSS的实力实在不怎么样，攻击力低，而属性弱点又是我方最厉害的雷魔法，只要不断的使用雷魔法，3～4招后就能胜利。

击败了巨鸟后，又是上次在击败龙后的那种异样感觉，突然，一个全身被白色所笼罩的女子出现在我的面前，那惨白而毫无生气的脸不禁使我胆寒。

“你是？”

“以你们的说法，应该是白之魔女吧……”白之魔女用那死尸般的语气说道。

“难道，这一切，都是你做的？”

“我？这可是他们自己愿意的啊。”魔女冷笑着答道。

“什么？”

“比如，刚刚的巨鸟……就是你的父亲啊。”

“！”

“没错，那就是你父亲对生活的阴暗面所产生的怪物，换句话说，是你杀死了自己的父亲。”

正当我惊异的说不出话的时候，阿鲁从一旁向白之魔女扑去，却被她轻松的躲避开：“你的狗，我帮你保管了。”说完，白之魔女使用魔法离开了。

**まよいの草原、角笛の丘、洞穴のぁり、忘れな草の丘、とどろまの草原、深森の门的要点：**

**先来到区域2东方房间进入角笛の丘，在区域2中间，这里的NPC会问主角对自己肺活量是否有自信，调查NPC身后的史莱姆气球并把它吹破后获得第1把钥匙，之后从まよいの草原南方来到洞穴のぁり，再从西面路口到达忘れな草の丘，在区域2西边房间开启宝箱得到第2把钥匙，之后回到とどろまの草原，在区域2东边房间里和老人对话，可是发现老人的耳朵好象得了什么怪病，此时对老人连续吹气两次可以把他的耳朵治好，老人为了答谢主角，送给主角第3把钥匙，（对话时对麦克风吹气）此时可以来到洞穴のぁり的区域2南边，使用3把钥匙后发现狗，给它骨头能得到一击死几率下降的盾，在房间里面调查石碑得到魔法扩大化，在区域1南方的魔法门使用火魔法、扩大化（先画魔法再画扩大化）打开大门来到深森の门，BOSS战后来到さりがずみの森。**



**BOSS：树精**

它会用树枝进行近距离的攻击。当HP降到一定程度后会召唤出蝴蝶来干扰玩家的行动。战斗前期没什么特别注意的地方，待其HP降到会使用召唤攻击后局势开始对我方不利，其召唤的蝴蝶不仅会干扰我方的攻击，还会使用带有麻痹效果的毒粉，这时只能优先解决掉蝴蝶再利用BOSS召唤的空隙用扩大化的火魔法给予BOSS重大伤害。（如果对魔法没信心的玩家用火属性剑也不错。）

**さりがすみの森、さりかぶの森、くらやみ森、こけむしの森、どくだみの森、かたまの森、想いの水宫的要点：**

**这里有道门需要连续击打两次才能开启，和下方房间内的NPC对话能得到“银の盾”。接着先去右下进入さりかぶの森，在最里面遇到一个大型史莱姆，战斗中只要它的HP到一定程度后会进行分裂，此时用范围魔法！胜利后取得“黄金のカギ”，之后回到さりがすみの森，在左下角使用“黄金のカギ”打开大门来到くらやみ森。**

**这里可以先分别到右上/中下调查石碑学会消毒/抗毒魔法，（这两种魔法都能靠升级学会，可能是制作时的漏洞吧）之后来到くらやみ森左下的こけむしの森，从左下方的屋里调查一个绿色的石碑后出现“？”，原来是茂密的青苔把文字挡住了，此时只要在一定时间内反复划动石碑就能擦掉青苔，学会耐死魔法。**

**原路回到くらやみ森，在左上的魔法门前使用耐死魔法打开大门进入どくだみの森，这里出现的人类士兵具有一击必杀的能力，遇到的话耐死魔法必备，一路来到地图最左边进入かたまの森，击破一个超大型的史莱姆后发现石碑，调查后学会死亡魔法，在どくだみの森地图右上方的魔法门前使用进入想いの水宫，击破BOSS进入青石の迷宫。**

**BOSS：巨大水妖**

近身时它会用鱼鳞攻击，攻击判定很窄，几乎可以无视。它还会释放出两道速度极快的水波攻击主角。又是个攻击低防御低的BOSS……这场战斗的要点就是能否封印住BOSS的远程招式，战斗时BOSS会不断地通过潜水在4个水池中更换位置，发现BOSS有潜水的动作后应马上来到中间的平台，这样BOSS不管在哪个水池出现都只会用鱼鳞进行攻击，这时玩家可以使用雷属性的剑对BOSS进行攻击，很快就能结束战斗。

**青石の迷宫、绿石の迷宫、ぱむらの间、まちぶの间、静かの迷宫、れなの迷宫、けっだんの间、双转宫、おさの部屋的要点：**

**这里要靠不停地传送来前进，有很多种走法，这里列出最快到达目的地的方法：先来到地图左下的传送点传送至绿石の迷宫，之后来到地图的左上方进入ぱむらの间，遇到火炎巨龙，击破BOSS后可以继续前进，来到まちぶの间，从这里开始会出现一种固定的雕像怪，我方的攻击不能给其造成伤害，而它的攻击带有一击必杀的属性，十分麻烦，建议使用先前爱犬给的“不死之盾”，一路上行进入静かの迷宫。**



**地上的魔法阵踩上会扣HP，行走时要注意，由于来此处的目的拿到左上的魔法“强”来打开まちぶの间的门，因此这里有两种选择：一种是直接用药和HP恢复魔法＋雷属性伤害减小的魔法硬冲过连续的魔法阵到左上方的房间取得“强”，另一种是到右边的房间调查石碑时对麦克风吹气，进入和冰巨人的BOSS战取得魔法伤害减小的盔甲再去取得“强”。**

**得到“强”之后回到まちぶの间，右上方用“火＋强”开启大门能得到“黄金剑”，来到地图右下用“冰＋扩＋强”开门来到れなの迷宫，这里地上的陷阱很多，[illegible]察魔法能避免无意义的扣血，进入左上方的[illegible]查轮盘，并以“右，左，下”的顺序转动开[illegible]在第6个宝箱里拿到“虹のカギ”，（其他全[illegible]箱，用侦察魔法可以发现）从右上进入け[illegible]间，之后来到おさの部屋，击破BOSS后[illegible]迷宫想いの处分场。**

**BOSS1：火炎巨龙**

攻击方式由于和前面的守护之龙一样，[illegible]不重复了。BOSS战的难度从这里开始会[illegible]多，这个BOSS虽然招式和守护之龙一样，[illegible]大大提升，龙吐息的判定范围和攻击力很大[illegible]击更是能扣去主角40%的HP，此战中要不[illegible]用耐火属性的魔法，并不停地用紧急移[illegible]BOSS的攻击，一边使用“冰＋扩”进行[illegible]

**BOSS2：冰巨人**

会用3连击，第1击是对远距离的判定[illegible]2击的判定在棒的开端到尾，第3击是近[illegible]线攻击，威力最大并会造成使主角行动不[illegible]震。进入战斗前先使用冰属性伤害减小的[illegible]然被BOSS的3连击命可能会直接GAME[illegible]（会被全中也是RPWT了……）由于BOSS[illegible]判定对近身都很少，因此战斗中使用火属性[illegible]身攻击比较好，算准时间，等BOSS到[illegible]上用紧急移动避开，（注意，这里千万不要[illegible]逃，因为那里是BOSS拿棒的手，往那走[illegible]砸吧）避开后再按照之前的方式进行攻击，[illegible]能结束战斗。

击败了挡路的火龙和冰巨人后，红色大[illegible]住了我的去路……



“让开，我和你，没有[illegible]

“你的希望之力，是不[illegible]

“我要去拯救我的家族[illegible]

“那么，看来你已经做[illegible]

**BOSS3：大象武士**

大象会向前方发出冲[illegible]扫腿，伤害很大。此外它还[illegible]此时就要借住上屏的地图[illegible]诱使BOSS使用冲击波进行[illegible]非常长，用紧急移动避开[illegible]击，这样反复数次即可把[illegible]



之后大象武士会变成[illegible]力量，虽然其只有一招跳[illegible]把满血的我方一击必杀，[illegible]跃后马上用上屏确定BOS[illegible]安全区域，然后趁BOSS[illegible]行攻击，躲避的时候要注[illegible]

1.BOSS落地后不要[illegible]伤。

2.余震发出后不要移[illegible]

3.躲避时尽量面向BO[illegible]

用尽了力量的大象武[illegible]



"让开，我和你，没有战斗的理由吧！"
"你的希望之力，是不足以击败白之魔女的。"
"我要去拯救我的家族！"
"那么，看来你已经做好了觉悟！"

**BOSS3：大象武士**

大象会向前方发出冲击波来攻击。近距离时用扫腿，伤害很大。此外它还会不断地使用瞬间移动，此时就要借住上屏的地图来定位了，战斗中玩家应诱使BOSS使用冲击波进行攻击，这招的硬直时间非常长，用紧急移动避开后即可任由我们进行攻击，这样反复数次即可把BOSS消灭。



之后大象武士会变成第二形态，解放了全部的力量，虽然其只有一招跳跃攻击，但攻击力高得能把满血的我方一击必杀，躲避方式为BOSS使用跳跃后马上用上屏确定BOSS的落点，然后迅速逃到安全区域，然后趁BOSS还没再次起跳的时间里进行攻击，躲避的时候要注意以下几点。

1.BOSS落地后不要背朝BOSS，会被余震所伤。

2.余震发出后不要移动，会受伤。

3.躲避时尽量面向BOSS的落点。

用尽了力量的大象武士倒在了地上，这时，从后面的门内冲进来了个小精灵："不……不好了！白之魔女的魔力使她暴走了！"

大象武士转向我说道："听着，人类的少年，现在，能阻止她的只有你了，但你现在的力量还不能够战胜魔女，你要取得思念之物！，记住，不要放弃希望之光……"



**想いの处分场、いこいの庭园、云の回廊、そう天の回廊、金色の守护神、なごみの庭园、すず风の回廊、そうさゆうの间、炎の守护神、いざないの庭园、ふゆう回廊的要点：**

**不愧是最终迷宫，敌人都十分强劲，建议练好HP恢复魔法的释放，先和开始的NPC对话，之后来到上方和老人对话，他告诉主角以他现在的实力还不能和白之魔女对抗，只能先去地图左下的传送点来到いこいの庭园，对付这里的水球状敌人尽量不要用纵斩攻击，会很容易使其分裂的，到左下学会最强雷魔法稻妻（同时也是最华而不实的……不过用来进行属性剑附加效果出奇得好）。之后回到想いの处分场的右下方进入なごみの庭园。**



**先来到右上学会最强的火魔法爆发，来到右下方用稻妻打开魔法门进入すず风の回廊，此处到左上的传送点来到そうさゆうの间，左下的石桥对麦克风不断吹气可以放下，在里面学会"最"魔法，从中央的传送点来到炎の守护神，击破BOSS后得到"思念母亲的见证"。（这里左边的墙能穿过，里面有把剑。）**

**回到いこいの庭园，左上使用爆发打开魔法门进入云の回廊，在中间的传送点进入そう天の回廊，在这里可以见到狗对着一个宝箱叫着，这里要利用一种黑色的草冻状怪物：被它攻击到后会麻痹，之后它会变成箱子把主角进行传送，在下方通过隐藏道路学会圣魔法，用圣魔法打开魔法门来到金色の守护神，获胜后得到"思念父亲的见证"。**

**和想いの处分场的老人对话，他会让开路，经过传送点来到いざないの庭园，在左上学会"结"，左下的门用"虹色钥匙"能打开，里面有最强的剑，从右下的传送点来到ふゆう回廊进行和白之魔女的最终战，胜利后前往再生のさいたん。**

**BOSS1：火凤凰**

会放出一个威力巨大的火焰球。此外还会飞起进行爪击。这个BOSS没什么特别的难点，使用超雷属性的剑攻击能很快的胜利。

**BOSS2：金色火龙**

火龙……又见火龙，攻击方式还是和以前一样，只是加大了攻击力罢了，使用之前的打法能轻松胜利。

拿到了思念之物的我来到了白之魔女的所在之地——ふゆう回廊。

"你终于来了……人类的少年……"

"为什么要做这一切！"我质问道。

"世上，是根本没有能让你有着回忆的东西！"

"你错了！友情、亲情、爱情、还有希望，这些都是你所不能够超越和放弃的！"

**BOSS3：白之魔女**

这个BOSS的实力和"最终BOSS"的名号实在扯不上任何关系，只会不断地使用分身并用超能力进行攻击，战斗时狗狗会帮助我们找出哪个是真身，攻击真身6次就能把战斗结束。

当白之魔女诧异的看着插进自己身体里的宝剑时，我终于把这场战斗结束了，当我有所松懈时，白之魔女用尽最后的力量对我发动了进攻，此时，倒下的，是替我挡下这一击的阿鲁……

"现在……你连友情也失去了……"白之魔女狂笑着消失在空中。

当我绝望之时，一直帮助我的老人走了过来。

"少年，只要你能找到再生的祭坛，就能使你的父母和狗再次拥有生命。"说完，老人交给了我再生的灵魂晶石。

我点了点头，急忙向再生的祭坛前进……

**空中庭园、天空のぶんき路、うつろの回廊、つむじ风の回廊、しうんの回廊、再生のさいたん的要点：**



**这时候敌人对我方已经没什么威胁了，一路传送到つむじ风の回廊，利用草冻状怪物来到石碑处学会再生魔法，来到再生のさいたん后HP会降为0，此时在一定的时间内使用再生魔法3次就能成功，之后，大家就欣赏这来之不易的结局画面吧！**



**※另一模式中大部分的迷宫和主篇相同，只有一小部分不同，而剧情方面则是以另一角度来描写白之魔女的故事**

# 欢迎来到 动物之森



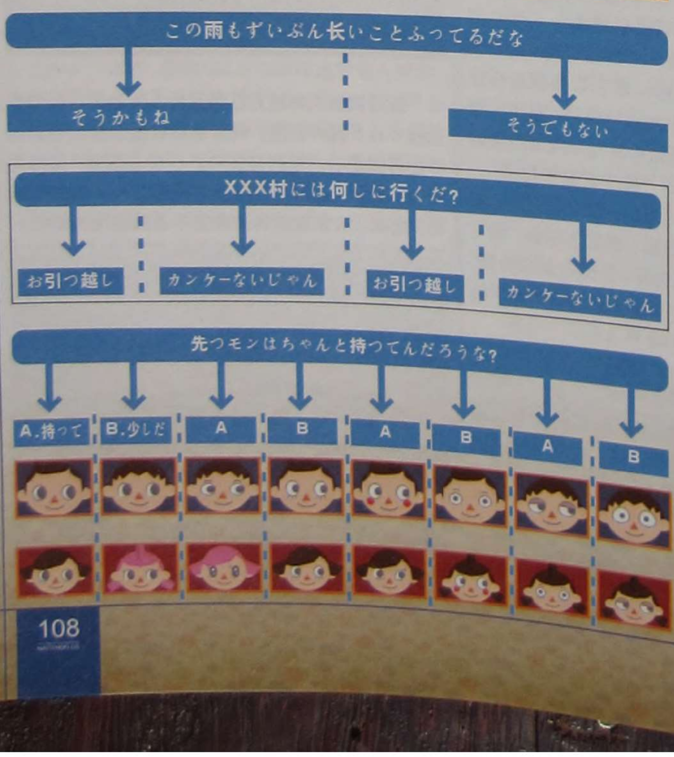
《欢迎来到动物之森》作为NDS上销量最高的游戏，在日本的受欢迎程度可说是非常高的。相信很多读者都十分想知道，为什么游戏会有这么大魅力呢？其实说白了，你在游戏中所体验到的，就是"悠闲的生活"。在现实生活中，有个能让你卸下各种压力，自由自在体验生活的机会并不多。

相信国内也有众多玩家玩这款游戏吧。游戏最吸引人的还是种收集要素，通过玩家的努力和日常积累，将自己的村庄和打扮得靓丽多彩可是十分有成就感的。为了让更多的玩家体本作的精彩，本篇研究就游戏中的各种要素来深入讲解一下你更深入的了解这款NDS上销量最高的游戏。

## 创建村庄和人物



想要体验游戏，便要先创建一名人物。当卡带中没有村庄存在时，村庄便会随着第一名人物被一起创建。村庄的形状和各个设施所在的位置都是随机的，创建出的人物的形象也多种多样。村庄和人物形象这两个要素在创建后便无法更改。对村庄形状不满意的话只能通过反复创建来找到自己喜欢的了。而你创建出的人物的形象和一开始司机问你的问题有关。在后期，当商店升到最高级时可进入理发店改变发型。最后会出来什么样的发型也跟理发时的选项有关。这里为大家列举一下问题和形象的关系，方便大家创建自己的喜欢的角色。






## 村中的访问者

每天，都会随机在村庄中出现一位来访者。他们都有着各种各样的作用，从他们某些人中，可获得一些从其他途径获得不了的家具或衣服。下面就为大家介绍一下这些角色，以免见到它们手足无措。

### コトブキ

村长，在进行教学任务时会遇到，在之后便一直呆在邮局里面。只有在节日时出现。

### とたけけ

歌手KK，每周土曜日的晚上10点后出现在博物馆里面的咖啡厅。它会为玩家演奏动听的曲子，同时还可将这些曲子变成CD给你，放入CD机内随时播放。曲子总数在70首以上。

### ホンマさん



海獭保险推销员，每周土曜日的早上会出现。从它那里可以调整狐狸商人的出现日，还可以参加保险。保险分别为买到假画和摔跤，分别赔偿100元和200元……

### つねきち



狐狸商人，每周出现一次，全天都呆在村里的役站前，出现日由玩家指定。它那里可以买到三种商品。它这里出现的商品大都是独家的限定商品。此外名画也大都在它这里购得。不过有时候也会将一些不值钱的东西和假画高价卖给玩家。

### ハッケミィ



占卜师，会就玩家和某村民的好感度以及当天运气进行占卜。占卜分好与坏。当结果为坏时花1000元可取消效果。

### カブリバ



每周日曜日的早上出现，会卖红白两种萝卜。其中白萝卜相当于股票，只能存在一个星期。收购价是90，每天可在商店里查询白萝卜价格，高价时卖掉可大赚一笔。红萝卜需种在地里，每天都要浇水，不浇就会枯萎。红萝卜的价格会随你浇水的天数而增长，最高是坚持7天以上，能卖16000元。

### グレース



服装设计师，会问玩家一些问题来确定玩家的品位。获得认证书后再次和它对话可花钱让其替你设计服饰，其中大部分服装只能从它这里获得。

### セイイチ



画家，会根据你给的食物而给你一些原创的设计图。同时在给它红萝卜后可获得交换用帽子“ターバン”。

### ラコスケ



随机在海边的平台上出现，会丢给玩家一句谚语和道具后离开。它给的道具都是独家的海贼系列道具。

### ローラン



骆驼商人，不过它不卖东西。会叫玩家帮忙送东西给固定设施内的角色。送玩后会送给玩家一个地毯或墙纸(可选)。它给的东西也都是独家的。

### ししょー



这个曲艺老师会传授给玩家各种表情，在演示过程中按X键就可学会。以后在和朋友用文字交谈时按键盘上方的表情符号就能使用表情了。每个角色只能拥有四种表情。

### ジョニー



宇航员，乘坐飞碟随机出现在空中，每周出现一次。将其打下来后为它找全丢失的零件，它会给你一些家具。都是十分珍贵的非卖品。

### ぺりお

当村庄里没有其他访问角色时在早上9点和下午5点飞过空中。用弹弓将它打下来后会发生一些对话事件。

### 雪人



冬天出现，将两个雪球叠在一起便会出现。当头和身体比例完美的话，会送信会给你，附带雪人系列家具。

### 猫母女

在通信后会随机出现在通信双方的村庄内。此时有小猫的玩家要将小猫带到有大猫在的村庄内。过后猫妈妈会给你感谢信，并附带一些物品。



## 节日一览

### 自由购物

**发生日：2~7月、9~12月的第一个土曜日**

**时间：6~24点**

可去动物村民家购买房间中放置的，自己想要的物品，不过并不是所有东西它们都卖。此外村民也会来你家买东西，可事先将不要的东西放置在大厅内，然后到当天处理出去。

### 暗号日

**发生日：1、3、5、7、9、11月的第四个日曜日**



**时间：6～24点**

当天动物村民会跟你交换各种暗号。当然你也是要告之它们你准备的暗号的，暗号限定在10个字以内。

### 歌曲日

**发生日：1、3、5、7、9、11月的第二个土曜日**

时间：6～24点

当天动物村民会告之你它们创作的主题音乐，你可立即更换村庄的主题音乐。

### 园艺节

**发生日：4月第二月曜日**

**时间：6～12点**

当天要种植树木花朵，如果玩家种植的是最多的话将会收到信并获得奖杯。

### 钓鱼大会

**发生日：1、3、5、11、12月的第三个日曜日和2、4、10月的第四个日曜日**

**时间：12～18点**

在限定时间内将鱼交给役站前的村长就可。如果你钓的鱼是当天最大的，将会收到信并获得奖杯。建议将以前钓的大鱼留到今天。

### 捉虫大会

**发生日：6、7、8、9月的第三个日曜日**

**时间：12～18点**

在夏秋举办的捉虫大会，规则和钓鱼大会一样，不同的是这次的交给村长的是各种虫子。

### 夏天的烟花大会

**发生日：8月的土曜日**

**时间：19～24点**

在夜里会放烟花庆祝，同时和村长交谈还可以获得烟花。

### 秋天的栗子节

**发生日：10月第二周**

**时间：6～24点**

这个节日会持续一个星期，你要将散落在各地栗子收集起来交给村长。在累计到一定程度后村长便会给你蘑菇系列家具。



### 冬天的雪祭

**发生日：2月第二周**

**时间：6～24点**

此节日也会持续一个星期，评选村庄里谁的房间布置得最漂亮。每天和役站前的村长对话便可进行评选。

### 新年

**发生日：12月31日～1月1日**

**时间：31日的6点～1日的24点**

役站前会出现倒记时的告示牌，过年的瞬间会放大量烟花，同时此时的背景音乐也充满着过年的气氛。

# 捉虫和钓鱼

游戏中，不同的季节和不同的时间都会在村庄内出现各种各样的鱼和虫。在捕捉到后能够放入博物馆随意参观。不过想要收集全这些生物可不是一件容易的事情，下面就将所有的鱼虫捕捉时间列举一下，方便大家进行捕捉。（有些生物的出现率超低，这里只能耐心再耐心了。）

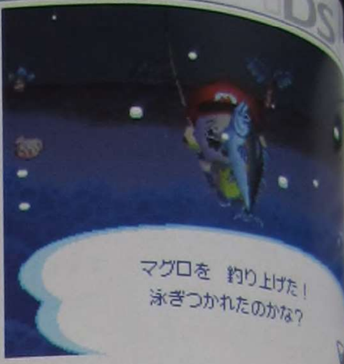
| 鱼表格时间表 | |
|---|---|
| 朝 | 04：00～08：59 |
| 昼 | 09：00～15：59 |
| 夕方 | 16,00～20：59 |
| 夜 | 21：00～03：59 |

| 虫表格时间表 | |
|---|---|
| 朝 | 04：00～07：59 |
| 昼1 | 08：00～15：59 |
| 昼2 | 16：00～16：59 |
| 夕方 | 17：00～18：59 |
| 夜 | 19：00～22：59 |
| 深夜 | 23：00～03：59 |

**鱼**

| 名称 | 时期 | 出现时间 | 地点 |
|---|---|---|---|
| タナゴ | 11～2月 | 一日中 | 川 |
| オイカワ | 一年中 | 昼 | 川 |
| フナ | 一年中 | 一日中 | 川 |
| ウグイ | 一年中 | 昼以外 | 川 |
| ニゴイ | 一年中 | 一日中 | 川 |
| コイ | 一年中 | 一日中 | 川 |
| ニシキゴイ | 一年中 | 昼以外 | 川 |
| キンギョ | 一年中 | 一日中 | 川 |
| デメキン | 一年中 | 昼 | 川 |
| ドンコ | 一年中 | 昼以外 | 川 |
| ドジョウ | 3～5月 | 一日中 | 川 |
| ナマズ | 5～10月 | 夕方 | 池 |
| ウナギ | 6～9月後半 | 昼以外 | 川 |
| ライギョ | 6～8月後半 | 昼 | 川 |
| ブルーギル | 一年中 | 昼 | 川 |
| イエローパーチ | 10～3月 | 一日中 | 川 |
| ブラックバス | 一年中 | 一日中 | 川 |
| ワカサギ | 12～2月 | 一日中 | 川 |
| アユ | 7～9月前半 | 一日中 | 川 |
| ヤマメ | 3～6月、9～11月 | 夜以外 | 川 |
| オオイワナ | 3～6月、9～11月 | 夜以外 | 瀑布 |
| ニジマス | 3～6月、9～11月 | 夜以外 | 川 |
| イトウ | 12～2月 | 昼以外 | 川 |
| サケ | 9月 | 一日中 | 川、河口 |
| キングサーモン | 9月 | 一日中 | 川 |
| グッピー | 4～11月 | 昼 | 川 |
| エンゼルフィッシュ | 5月～10月 | 昼以外 | 川 |
| ピラニア | 6～9月前半 | 昼、夜 | 川 |
| アロワナ | 6～9月前半 | 昼以外 | 川 |
| ドラド | 6～9月後半 | 夜以外 | 川 |
| ガー | 6～9月後半 | 昼以外 | 湖 |
| ピラルク | 7～9月後半 | 昼以外 | 川、池 |
| メダカ | 4月～8月 | 一日中 | 池塘 |
| カエル | 5月～8月 | 一日中 | 池塘 |
| ザリガニ | 4月～9月前半 | 一日中 | 池塘 |
| クラゲ | 8月下旬 | 一日中 | 海 |
| タツノオトシゴ | 4～11月 | 一日中 | 海 |
| クマノミ | 4～9月後半 | 一日中 | 海 |

| 名称 | 时期 | 出现时间 | 地点 |
|---|---|---|---|
| ミノカサゴ | 4～11月 | 一日中 | 海 |
| ハリセンボン | 7～9後半 | 一日中 | 海 |
| アジ | 一年中 | 一日中 | 海 |
| イシダイ | 3～11月 | 一日中 | 海 |
| スズキ | 一年中 | 一日中 | 海 |
| タイ | 一年中 | 一日中 | 海 |
| カレイ | 10～4月 | 一日中 | 海 |
| ヒラメ | 一年中 | 一日中 | 海 |
| イカ | 12月～8月前半 | | |
| タコ | 3～7月，9月後半～1月 | 一日中 | 海 |
| チョウチンアンコウ | 11～3月 | 昼以外 | 海 |
| マグロ | 11～3月 | 一日中 | 海 |
| カジキ | 7～9月後半 | 一日中 | 海 |
| マンボウ | 6～9月後半 | 一日中 | 海 |
| シュモクザメ | 6～9月後半 | 一日中 | 海 |
| サメ | 6～9月後半 | 昼以外 | 海 |
| クリオネ | 12～2月 | 一日中 | 海 |
| シーラカンス | 一年中（雨雪天） | 昼以外 | 海 |




**虫**

| 名称 | 时期 | 出现时间 | 地点 |
|---|---|---|---|
| モンシロチョウ | 3～9月 | 朝～夕方 | 花周围 |
| モンキチョウ | 3～9月 | 朝～夕方 | 花周围 |
| アゲハチョウ | 3～9月 | 朝～夕方 | 赤，粉红色的花 |
| カラスアゲハ | 3～9月 | 朝～夕方 | 青，紫，黑色的花 |
| オオカバマダラ | 9～11月 | 朝～昼2 | 花周围 |
| モルフォチョウ | 6～9月 | 昼间 | 花周围 |
| ミイロタテハ | 6～9月 | 昼间 | 花周围 |
| アレクサンドラアゲハ | 6～9月 | 昼间 | 花周围 |
| ガ | 5～9月 | 夜～深夜 | 灯光附近 |
| ヤママユガ | 6～9月 | 夜～深夜 | 树上 |
| ミツバチ | 3～8月 | 昼间 | 花周围 |
| スズメバチ | 一年中 | 空中 | 摇树后随蜂窝出现 |
| ショウリョウバッタ | 8～11月 | 昼间～夕方 | 草地上 |
| トノサマバッタ | 9～11月 | 昼间～夕方 | 草地上 |
| カマキリ | 8～11月 | 昼间 | 花 |
| ハナカマキリ | 8～11月 | 昼间 | 白花，タンポポ |
| アブラゼミ | 7～8月 | 昼间 | 树上 |
| ミンミンゼミ | 7～8月 | 昼间 | 树上 |
| ツクツクホウシ | 7～9月 | 昼间 | 树上 |
| ヒグラシ | 7～8月 | 朝，昼2～夕方 | 树上 |
| ビワハゴロモ | 6～9月 | 深夜～朝，昼2～夕方 | 树上 |

| 名称 | 时期 | 出现时间 | 地点 |
|---|---|---|---|
| アキアカネ | 9～10月 | 夕方 | 空中 |
| ギンヤンマ | 6～8月 | 昼间 | 空中 |
| オニヤンマ | 7～8月 | 昼间 | 空中 |
| アリ | 一年中 | 一日中 | 放上烂掉的… |
| アメンボ | 6～9月 | 昼间 | 池塘 |
| カタツムリ | 4～9月 | 雨の日 | 花 |
| コオロギ | 9～11月 | 夜 | 草地 |
| スズムシ | 9～10月 | 夜 | 草地 |
| キリギリス | 夏～秋 | 昼间 | 草地 |
| オケラ | 11～5月 | 一日中 | 听见怪声后… |
| ナナフシ | 7～11月 | 朝～夕方 | 树上 |
| テントウムシ | 3～6,10月 | 昼间 | 花 |
| コガネムシ | 7～9月 | 一日中 | 树上 |
| プラチナコガネ | 7～8月 | 夜 | 树上 |
| フンコロガシ | 12～2月 | 夕方～朝 | 会滚动雪球 |
| ゴライアスハナムグリ | 夏 | 夜～朝 | 椰子树 |
| ホタル | 6月 | 夜 | 池塘周围 |
| タマムシ | 7～8月 | 昼间 | 树上 |
| カミキリムシ | 6～8月 | 昼间 | 树上 |
| ノコギリクワガタ | 7～8月 | 昼，夜～朝 | 树上 |
| ヒラタクワガタ | 6～8月 | 夜～朝 | 树上 |
| オオクワガタ | 7～8月 | 夜～朝 | 树上 |
| ニジイロクワガタ | 6～9月 | 夜～朝 | 树上 |
| カブトムシ | 7～8月 | 夜～朝 | 树上 |
| コーカサスオオカブト | 7～8月 | 夜～朝 | 椰子树 |
| ゾウカブト | 7～8月 | 夜～朝 | 椰子树 |
| ヘラクレスオオカブト | 7～8月 | 夜～朝 | 椰子树 |
| ノミ | 3～11月 | 一日中 | 住民身上 |
| ダンゴムシ | 一年中 | 一日中 | 敲打石头后… |
| カ | 6～9月 | 夜 | 空中 |
| ハエ | 一年中 | 一日中 | 放置垃圾后… |
| ゴキブリ | 一年中 | 一日中 | 木 |
| クモ | 3～11月 | 一日中 | 摇树后会… |
| タランチュラ | 6～8月 | 夜 | 地面 |
| サソリ | 7～9月 | 夜 | 地面 |

# HAPPY ROOM全研究

在教学任务完成后和浣熊店长对话，它会建议你加入HAPPY ROM的评选。在每周的日曜日会对你房间的家具摆设进行评分。这些评分可说是你房间幸福度和豪华度的象征，那么如何才能够获得高分呢？除了摆放尽量多的家具外还有着一些规律，下面就让我们来看一下吧。

## 家具摆放的基本分

摆放在家中的每一个家具都会让你获得一定的分数，这是最基本评分标准。当然，摆放不同种类家具获得的分数是不一样的，那么到底如何摆放才能获得最高的分数呢？看看右边的列表吧。

从列表中我们可以看到各个摆放的家具的种类分别都能获得多少分数。由于每间房间所能摆放的家具数量是固定的，在前期只能尽量选择分数高的家具放。



| 种类 | 分数 |
|---|---|
| 假画 | 0 |
| 自己设计的画 | 3 |
| 虫、鱼、贝壳、伞、服装、帽子、饰品 | 3 |
| 花 | 5 |
| 浣熊商店定的商品 | 51 |
| 狐狸卖的名画 | 151 |
| 浣熊商店的目玉商品 | 151 |
| 大小圣诞树 | 151 |
| おまつりのはた、おまつりのろうそく | 151 |
| 官方提供的下载物品※1 | 210 |
| 鉴定后的单个化石※2 | 300 |
| 金斧头相关的交换品 | 325 |
| 狐狸卖的限定商品 | 412 |
| 打下飞碟给的限定家具 | 412 |
| 栗子系列家具 | 412 |
| 鱼、虫、园艺节的奖杯 | 800 |
| 土偶 | 828 |
| 雪人系列家具 | 888 |
| 邮局给的纪念品※3 | 912 |
| 鉴定后的化石部件 | 1000 |
| 各种设施模型和生日蛋糕 | 1111 |
| 猫母子的物品 | 1280 |
| 海獭给的海盗系列家具 | 1543 |
| 村民的照片 | 3200 |

看到表格后大家一定觉得，在房间中…片就可以得尽量高分了吧。其实不是，一方…并不是那么容易获得的，另一方面游戏中还…的情况，将照片放在桌子上才能获得最高分数。

| | |
|---|---|
| 将家具以外的东西放在地上 | -1 |
| 将家具正面朝向墙壁 | -100 |

※1：即马里奥系列家具等通过官方活动派发才能获得的物品。

※2：只有一部分的非头尾等部件的单个化石。



# 系列家具的额外加分

除了基本的算分方法外，在一个房间内摆放收集齐的成套家具后便会获得很高的加分。而墙纸和地毯也收集齐的话更会给你30000分的奖励，看来在一个房间内摆成套家具是势在必行的啊。这里将所有的系列家具例举一下。（家具中带★号的是狐狸那买的限定品。而●是浣熊那里的目玉商品。）

| 家具全收集 | 奖励20000分 |
|---|---|
| 家具+墙纸或地毯 | 奖励25000分 |
| 家具+墙纸和地毯 | 奖励30000分 |

## アジア系列

アジアなベッド ★
アジアなタンス
アジアなクロゼット
アジアなベンチ
アジアなイス
アジアなテーブル ★
アジアなミニテーブル
アジアなランプ
アジアなスクリーン
アジアなパンダチ ●
アジアなラグ
アジアなすだれ



## ロイヤル系列

ロイヤルなベット ★
ロイヤルなタンス
ロイヤルなクロゼット
ロイヤルなイス ★
ロイヤルなソファ
ロイヤルなテーブル
ロイヤルなランプ
ロイヤルなとけい ●
ロイヤルなはんだな
ロイヤルなドレッサー
ロイヤルなゆか
ロイヤルなかべがみ



## カントリー系列

カントリーなベッド
カントリーなタンス ★
カントリーなクロゼット
カントリーなソファL
カントリーなソファS
カントリーなイス ★
カントリーなテーブル
カントリーなつくえ
カントリーなはんだな
カントリーなたな ●
カントリーなゆか
カントリーなかべがみ



## あおいろ系列

あおいベッド ★
あおいタンス
あおいクロゼット
あおいイス
あおいベンチ
あおいテーブル ★
あおいはんだな
あおいキャビネット
あおいとけい
あおいチェスト ●
あおいゆか
あおいかべ



## シック系列

シックなベッド
シックなタンス ★
シックなクロゼット ★
シックなイス
シックなソファ
シックなテーブル
シックなはんだな ●
シックなローテーブル
シックなビューロ
シックなふりこどけい
シックなじゅうたん
シックなかべ



## リゾート系列

リゾートなベット ★
リゾートなタンス
リゾートなクロゼット
リゾートなイス ★
リゾートなソファ ●
リゾートなテーブル
リゾートなランプ
リゾートなラック
リゾートなドレッサー
リゾートなスクリーン
リゾートなゆか
リゾートなかべ



## みどり系列

みどりのベッド
みどりのタンス ★
みどりのクロゼット ★
みどりのイス
みどりのながイス
みどりのテーブル
みどりのデスク
みどりのランプ
みどりのカウンター
みどりのチェスト ●
みどりのじゅうたん
みどりのかべがみ



## ログ系列

ログベッド
ログチェスト ★
ログクロゼット
ログチェア ★
ログソファ
ログソファL
ログテーブル
ログソファテーブル
ログはんだな ●
ログはとどけい
ログハウスのゆか
ログハウスのかべ



## モノクロ系列

モノクロベッド
モノクロタンス
モノクロクロゼット ★
モノクロチェア
モノクロソファL
モノクロテーブル ★
モノクロデスク
モノクロローテーブル
モノクロボード ●
モノクロランプ
モノクロタイルのゆか
モノクロなかべがみ



## カラフル系列

カラフルなベッド
カラフルなタンス
カラフルなクロゼット
カラフルなソファ
カラフルなイス
カラフルなテーブル
カラフルなビューロ
カラフルなはんだな
カラフルなとけい ★
カラフルなコンポ ●
カラフルなゆか
カラフルなかべ



## ラブリー系列

ラブリーベッド
ラブリータンス
ラブリークロゼット ★
ラブリーチェア
ラブリーソファ
ラブリーテーブル ★
ラブリーローテーブル
ラブリードレッサー
ラブリーキッチン ●
ラブリースタンド
ラブリーじゅうたん
ラブリーかべがみ



## ロボ系列

ロボベッド
ロボタンス
ロボクロゼット ★
ロボソファ
ロボチェア
ロボテーブル
ロボコンポ ●
ロボテレビ
ロボクロック
ロボランプ
ロボのゆか
ロボのかべがみ



## 雪人系列

ゆきだるまベッド
ゆきだるまタンス
ゆきだるまクロゼット
ゆきだるまチェア
ゆきだるまソファ
ゆきだるまテーブル
ゆきだるまれいぞうこ
ゆきだるまテレビ
ゆきだるまクロック
ゆきだるまランプ
ゆきだるまじゅうたん
ゆきだるまのかべがみ



## 蘑菇系列

きのこのベッド
きのこのタンス
きのこクロゼット
マッシュルームチェア
きるのこしかけ
きのこのテーブル
きのこサイドテーブル
きのこのランプ
とうちゅうランプ
きのこテレビ
きのこのもりのゆか
きのこのもりのかべ













## 主题家具的额外加分

除了系列家具外，游戏中还有各个以某某为主题的系列家具。当它们在一个房间内摆放时也会获得额外的加分。（带▲的为骆驼商人处才能获得的地毯和墙纸。）

| 地毯+壁纸 | 奖励3000分 |
|---|---|
| 家具+地毯+壁纸 | （3000×家具数）+3000 |

### 西部主题

せいぶのまちなみ
ほろばしゃ ●
ばしゃのしゃりん
うまみずおけ
うまつなぎぼう
くら ★
さばくのさぼてん
うしのずがいこつ
ころがるくさ
いど ★
こうやのゆか ▲
こうやのかべ ▲



### 拳击主题

マット
きゃくせきのフェンス
プレスベンチ
あかコーナー ★
あおコーナー ●
ニュートラルコーナー
ゴング ★
じっきょうテーブル
サンドバック
スピードバック
プロレスのゆか ▲
プロレスのかべがみ ▲



### 宇宙主题

つき ●
いんせき
ロケット ★
スペースシャトル ★
じんこうえいせい
うちゅうステーション
そらとぶえんばん
ちゃくりくせん
げつめんいどうしゃ
うちゅうふく
げつめんのゆか ▲
ほしぞらのかべ



### 海贼主题

かじ
たる
よこむきのたる
たいほう
いかり
らしんばん

※注：全从海獭处获得。



### 工地主题

おもりつきパイロン
しましまパイロン
パイロン
スリップちゅうい
マンホール
てっこつ
スチームローラー ★
セメントミキサー ●
バリケード ★
ネコぐるま
さくがんき
やじるしボード
ひびわれたどうろ ▲
ブルーシートのかべ ▲



### 科学家主题

じっけんだい
じっけんイス
くすりだな ★
おおきなフラスコ
すごそうなキカイ ★



### 花园主题

おすのフラミンゴ
めすのフラミンゴ
ノームのおきもの ●
ハンモック
バーベキューグリル
ゆうがとう
バードバス
バードフィーダー
すばこ
ピクニックテーブル
ビニールチェア
しばかりき ★
プール ★
スプリンクラー
たいまつ
しばふのゆか
うらにわのかべ



### 宝贝主题

ゾウのすべりだい
うばぐるま
ゆりかご
ベビーベッド ★
ておしぐるま
メリーゴーランド ★
もくば
てつどうもけい
おきあがりこぼし
おにんぎょう ●
おもちゃなゆか
おもちゃなかべがみ



## 收集种类的奖励点数

游戏中还有着乐器、模型和植物等一个种类的家具。如果你在同一个房间内放8种一个种类的家具的话也会获得分数。

奖励分数=同种类的家具数×400。

**乐器类**

コンガ
ジャンベ
ティンパニ
ビオラ
チェロ
コントラバス
エレキギター-ES1
エレキギター-ES2
アコギター-AS1
アコギター-AS2
ハープ
ヴィブラフォン
ウクレレ
グランドピアノ
しろいピアノ
びわ
わだいこ

**模型类**

しょうてんのもけい
コンビニのもけい
スーパーのもけい
デパートのもけい
おうちのもけい
にかいだてのもけい
ごうていのもけい
はくぶつかんのもけい
やくばのもけい

**植物类**

アカマツのぼんさい
クロマツのぼんさい
ゴヨウマツのぼんさい
ウメのぼんさい
ウメモドキのぼんさい
サツキのぼんさい
モミジのぼんさい
ピラカンサのぼんさい
ボケのぼんさい
サンシュユのぼんさい
ポトス
ココヤシ
パキラ
カラジューム
クロトン
こうふくのき
シュロチク
アロエ
ゴムのき
サンセベリア
ヤマドリヤシ
ドラセナ
アナナス
ベンジャミン
ひまわり
スイセン
ガーベラ

**绘画类**

にがおえ※1
たいへんなめいが
いさましいめいが
すばらしいめいが
いいめいが
よくみるめいが
たぐいまれなるめいが
いいかんじのめいが
めずらしいめいが
いなせなめいが
うるわしきめいが
かちのあるめいが
おだやかなめいが
きらびやかなめいが
おごそかなめいが
ゆうめいなめいが
うつくしいめいが
おちついためいが
すごいめいが
きれいなめいが
なんともいえぬめいが

※1：猫妈妈给的奖励之一。
※2：模型大都是奖励，如收集齐博物馆的物品和在银行存了一定资金等。

## 分数超高的幸运家具

游戏中还有着多种幸运道具，将它们摆放在家中的话，一个就能获得7777点的高分。不过一个种类只能获得一次分数，不能重复得分。此外这些物品的获得方式也并不简单。下面就将这些道具列举一下。



アーウィン
うらないテレフォン※1
オルゴール※1
おおきなXマスツリー
かわいいXマスツリー
くろいまねきねこ
こうふくのき
しろいピアノ
たからばこ
たぬきのおきもの
ノームのおきもの
トライフォース
にがおえ
にそうしきせんたくき
ビックリばこ
ひだりてまねきねこ
ぶたのちょきんばこ
マスターソード
まねきねこ
よろいかぶと
プラチナコガネ※2
よつばのクローバー※3
バースデーケーキ※4
ピクミン※5

※1：猫妈妈给的奖励之一。
※2：白金金龟子，是虫类的一种。
※3：幸运四叶草，拔地上的三叶草后随机获得。
※4：生日那天村民送给你的生日蛋糕。
※5：《PIKMIN》，官方活动配送的物品。



▲幸运家具的分数虽然很高，但并不容易获得，不过获得后放几个，获得的分数就能抵人家一屋子家具了。

## 成套家具

游戏中，还有着和系列主题相比数量少得多的成套的家具。你只要将一套家具中的所有个体摆放在房间内，就能获得1000点的加分了。成套家具的分数很容易获得，大多数情况下只需要两、三个就可凑齐一套。

**黑象棋**
くろのポーン
くろのビショップ
くろのキング●
くろのナイト★
くろのクイーン●
くろのルーク★

**白象棋**
しろのポーン
しろのビショップ
しろのキング●
しろのナイト★
しろのクイーン●
しろのルーク★

**学校**
ハムスターのかご
そうじようぐ
こつかくひょうほん●
じんたいもけい
とうめいなもけい★

**医院**
しりょくそくていき
ざこうけい
しんちょうけい
たいじゅうけい
びょういんのベッド★

**红花**
あかいおはなテーブル
あかいおはなのイス

**白花**
しろいおはなテーブル
しろいおはなのイス

**黄花**
きいろのはなテーブル
きいろのはなのイス

**柑橘**
グレープのテーブル
レモンのテーブル
オレンジのイス
ライムのイス

**西瓜**
あかいスイカのイス
きいろスイカのイス
スイカのテーブル

**梨子**
ヨウナシのクロゼット
ヨウナシのタンス

**苹果**
リンゴのテレビ
リンゴのとけい

**青蛙**
ハスのテーブル
カエルのチェア

**菠萝**
パインざいのイス
パインざいのテーブル

**吉他**
エレキギター-ES1
エレキギター-ES2
アコギター-AS1
アコギター-AS2

**鼓**
コンガ
ジャンベ
ティンパニ★

**弦乐**
ビオラ
チェロ
コントラバス

**达摩**
ミニダルマ
ダルマ
ひっしょうダルマ

**招财猫**
まねきねこ
ひだりてまねきねこ★
くろいまねきねこ★
きんのまねきねこ●

**小熊娃娃**
クマのチビちゃん
クマのナミちゃん
クマのダイちゃん

**熊猫娃娃**
パンダのシャオシャオ●
パンダのチュンチュン★
パンダのタアタア

**罐子**
ちゃつぼ
せいじのつぼ
あかつぼ

**高尔夫**
あおいゴルフバッグ
しろいゴルフバッグ
みどりのゴルフバッグ

**仙人掌**
まるサボテン
たてながサボテン
へんぺいサボテン

**学习**
べんきょうづくえ
べんきょうイス
ちきゅうぎ

**事务**
じむづくえ
じむイス
ロッカー

**咖啡**
コーヒーメーカー
レジカウンター
レジスター
ジュークボックス●
サイフォン

**红沙发**
あかいソファ
あかいソファL

**图腾**
トーテムポール・アラ
トーテムポール・オヤ
トーテムポール・サテ★
トーテムポール・マア

**水晶灯**
あおいラバランプ
ピンクのラバランプ
みどりのラバランプ

**油桶**
ちゃいろのドラムかん
みどりのドラムかん
あかいドラムかん
キケンなドラムかん
きいろいドラムかん

**松**
アカマツのぼんさい
クロマツのぼんさい
ゴヨウマツのぼんさい

**盆栽**
ウメのぼんさい●
ウメモドキのぼんさい
サツキのぼんさい
モミジのぼんさい
ピラカンサのぼんさい
ボケのぼんさい
サンシュユのぼんさい

**观叶**
ポトス★
ココヤシ
パキラ
カラジューム
クロトン
こうふくのき●
シュロチク
アロエ
ゴムのき
サンセベリア★
ヤマドリヤシ
ドラセナ
アナナス
ベンジャミン

**庭栽**
ししおどし★
とうろう

**日本风味**
ちゃぶだい
いろり
びょうぶ
よろいかぶと●
くろいにほんとう★
しろいにほんとう★
にんじゃとう●
たち
ゆみ

## 生活必需品分

只要你在房间中放置了椅子（イス）、抽屉（タンス）、柜子（クロゼット）、桌子（テーブル）这四件生活必需品的话就会获得分数加成。这四个东西是同一系列的话加5000分，不同系列的就只加1000分了。

## 家具颜色分

当一间房间存在10个以上家具时便会计算颜色点数。每种家具都有两个颜色属性，当然有的家具两个颜色属性都是一样的。颜色分为褐色、白色、灰色、红色、黄色、蓝色、黑色、绿色、彩色、粉红，橙色。由于篇幅太大，这里就不详细将所有物品列举出来了，大家可参看外形来判断。

| 同颜色家具70%以上 | 同颜色家具种类数×100 |
|---|---|
| 同颜色家具90%以上 | 同颜色家具种类数×600 |

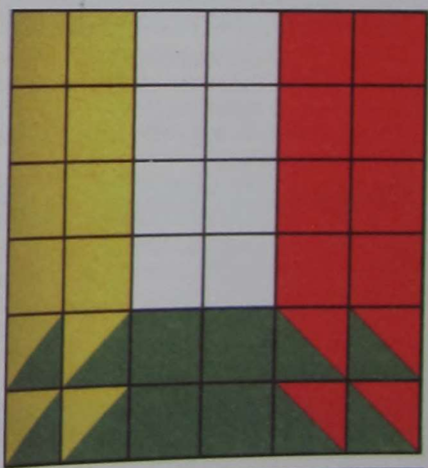
## 家具氛围分

和颜色一样，每个家具还有个氛围的属性。分为新、旧、成熟、可爱四种。当房间存在10种以上家具时便会计算你的家具氛围分。

| 同氛围家具70%以上 | 同氛围家具种类数×100 |
|---|---|
| 同氛围家具90%以上 | 同氛围家具种类数×600 |

## 风水加分

风水是“《动物之森》系列”一直存在的要素之一。在风水有效范围被配置相应颜色的家具便会让你的运气上升。黄色是金运，能提升你获得金钱的几率。影响居民给的金钱数，从石头里敲出的金钱数等等。红色是物品运，影响空中气球带来的物品以及商店里出现物品的珍稀度。而绿色会同时提升这两个运气。在有效范围内配置一个相应的家具便会增加100分。



## 关于花的交配

除了果树外，玩家还可以从商店里买到松树和樱树来装扮我们的村庄。此外，还可以从商店里购买各种鲜花来让村庄更加漂亮。不过，商店里只能买到红（あか）、白（しろ）、黄（きいろ）这三种颜色的花，想要获得其他颜色的花就只能靠交配了。将同种类的两个特定颜色的花种植在一起的话第二天便有一定几率在周围出现其他颜色的花。下面就将所有特殊花的交配法列举一下。

| | |
|---|---|
| ピンクのコスモス | あか＋しろのコスモス |
| オレンジのコスモス | あか＋きいろのコスモス |
| くろいコスモス | あか＋あかのコスモス |
| ピンクのチューリップ | あか＋しろのチューリップ |
| むらさきチューリップ | しろ＋しろのチューリップ |
| くろいチューリップ | あか＋あかのチューリップ |
| あかきいろパンジー | あか＋きいろのパンジー |
| むらさきのパンジー | あか＋あかのパンジー |
| あおいパンジー | しろ＋しろのパンジー |
| ピンクのバラ | あか＋しろのバラ |
| オレンジのバラ | あか＋きいろのバラ |
| むらさきのバラ | しろ＋しろのバラ |
| くろいバラ | あか＋あかのバラ |
| あおいバラ | むらさき＋くろいバラ |

## 黄金工具获得法

**黄金铲子**：将普通铲子埋在地里一天后挖出即可，可将钱种在地里种出树来。

**黄金鱼杆**：将所有的鱼都钓到后获得。

**黄金虫网**：将所有的虫都捉到后获得。

**黄金弹弓**：将空中黄金物品打下来。

**黄金水壶**：保持村庄为最高状态。要和役站的鸟对话，出现“サイコー”字样就是最高状态。要达到最高状态首先就不能在村庄地面上有花和树以外的物品和杂草。如果说你“木が少”的话就要多种树。“物足ない”的话就要多种花。“绿が少”即绿地上的东西太少。替枯萎的黑玫瑰浇水的话可让其变成金玫瑰。

**黄金斧头**：完成交换事件后获得。可参看下方表格，用括号外的道具和括号内的访问人物进行交换，获得箭头后的物品。

**交换事件一览**

- あかカブ（セイイチへ）→ ターバン（ローランへ）→ マッサージいす（村长へ）→ ホタテガイ（ラコスケへ）→ きんのオノ／ラコスケのしゃしん
- あかカブ（セイイチへ）→ ターバン（ローランへ）→ あかつぼ（つねきちへ）→ きんこ（たぬきちへ）→ たぬきちのしゃしん
- あかカブ（セイイチへ）→ アコギターAS2（とたけけへ）→ とたけけのしゃしん




# 帝国时代DS 解析全书

《帝国时代》系列终于也登陆NDS了，虽然厂家对这款游戏比较低调，但凭借原作的响亮名声，再加上出色的游戏性，作还是得到不少玩家的认可的。和原作相比，本作最大的区别就是把游戏类型改成了回合制，给人的感觉更像是PC上另一戏《英雄无敌》。虽然《帝国时代DS》的画面并不养眼，甚至可以用"粗糙"来形容，但它绝对值得每一位爱好战棋去细细品味。

文 NDSBBS koflover

**NDS** NINTENDO DS

**帝国时代 帝王时代**

Age of Empires: The Age of Kings

◆Majesco Games◆SLG◆2006年2月14日◆美版◆1~4人
◆自带记忆功能◆512Mb◆29.99美元◆无对应周边◆推荐玩家年龄

## 系统解析

和一般的战棋游戏类似，在战斗中，利用方向键控制光标（点击触摸屏也可以），R键是快速切换单位，L键则是切换当前光标所在位置的地形、建筑和单位信息，Y键是切换上屏的显示的小地图资料以及地形建筑单位等信息。Start键是呼出设定和记录存档的菜单，Select键则是直接进行战斗设定，X键或者在空地按A键则是呼出基本的战斗菜单，A键和B键分别用来下令或者取消命令。

战斗菜单分别有End Day（结束本回合）、Research（科技研究）、Empire（察看基本状态）、Goal（任务要求）、Scoring（当前得分）、Library（图书馆）对战棋游戏比较熟悉的玩家很快就能适应。

除了以上的基本操作外，还有一些极其重要的系统是玩家必须要了解的。

### 建造

和其他即时战略游戏一样，建造建筑要由村民来完成，并需要消耗一定资源。本作中建造任何建筑所花费的时间都是一天（一回合），若村民在完成建造前被敌军屠杀，那么建筑就处于未完成的状态，需要用另一名村民完成建造。建筑的种类和作用有很多种，有最基本的资源采集建筑（如磨坊、矿场），有生产作战单位的建筑（如兵营、马厩），还有一些特殊效果的建筑（如市场、奇迹），从玩家所建造的建筑中，就可以分析出将要采用的战术或者兵种组合。此外，如果不再需要这个建筑的话，还可以派村民进行对其拆除，拆除一方面可以获得原建筑一半造价的收入，对于城镇扩展建筑来说，拆除它们也是为了节省出宝贵的建筑空间，同时也是为了部队转型的需要。若建筑受损时，还可以用村民进行修理，不过也要消耗相应比例的资源。

### 资源采集

本作中资源种类被简化到两种，分别是食物和黄金，食物主要通过建造磨坊和农场来获取，黄金则主要需要矿场和提炼遗骸。此外，城镇中心和奇迹均可提供一定的食物和黄金来源。基本上来说，生产部队主要消耗食物，而科技研究则主要消耗黄金，建造建筑和文明升级消耗的食物和黄金的比例差别不大。无论何种情况，保证食物和黄金比例的均衡都是相当必要的，可以通过交易来调整这个比例。

### 生产部队

能够自由生产部队是此类游戏区别于传统S·RPG的重要特征，本作中生产部队需要事先建造生产建筑，并且还需要一定的生产经费。生产出来的单位在本回合不可行动，而且HP只有一半，在下回合时才会回复另一半HP并允许自由行动。可生产部队的建筑有城镇中心、兵营、马厩、靶场、车间、教堂和城堡，随着文明升级和科技的研究，允许生产的兵种也会越来越多。

### 雇佣部队

除了在生产建筑生产部队外，还可以在市场雇佣部队。可雇佣的部队涵盖当前文明等级可生产的所有兵种（无论是否拥有相应的生产建筑或者所要求的科技研究），但不包括僧侣和各文明（种族）所具备的独有兵种。此外，市场中还可以雇佣到一些无法正常生产的特色兵种，如波斯战象、诸葛弩之类。和生产部队一样，在市场雇佣的部队本回合只有一半HP且不能行动，雇佣时还要在部队造价基础上多花费50黄金（可通过科技研究来减少这个额外花费）。

### 炼金

炼金是获得黄金收入的重要方式，方法就是如上所说，将遗骸带回教堂，每回合都能从提炼遗骸中获得一定量的黄金收入。每个僧侣同时只能携带一个遗骸，若中途僧侣被杀死，那么遗骸就会掉落在相应区域。每座教堂只能提炼一个遗骸，如果要想同时利用多个探索到的遗骸，那就要建造多座教堂，不过一般情况下不推荐这么做，除非你要利用多座教堂大量生产僧侣，否则靠炼金带来的收入，未必能在短时间内收回成本。

### 科技研究

科技也是即时战略游戏中不可或缺的一部分，本作中要在战斗菜单中的选择Research来进行科技研究。研究科技需要一定经费，并花费一天时间才可以完成研究。科技的效果多种多样，它们对战局也起着至关重要的作用。要注意的是，一天只能选择研究一项科技，不少科技都需要在具备所要求的前提建筑时才可以被研究。

### 生产上限

《帝国时代》是不允许无止境地生产部队的，当当前拥有的单位数量达到生产上限时，就不可以再生产部队，除非有单位阵亡或者生产上限得到提升。提升生产上限的方法就是提高每回合的资源收入，收入丰厚的话生产上限也就高，反之收入下降的话，生产上限也会跟着下降。和…类似，城镇中心和城堡这两个建筑…一个允许建造上限的。生产上限…收入情况，均可在Empire Review…中清晰得知。对于这个生产上限，…都有个通俗的说法，那就是"人口…

### 交易

当手头食物或者黄金资源过多，而另一项资源缺乏时，就可以考虑用交易…整这个失衡的比例，在城镇中心或者市场中选择Trade（交易）。食物或黄金的…最开始是250:100（用250食物或黄金换取100黄金或食物），通过建造市场或研…应科技可以提高这个兑换率，最高可达150:100。

### 探索

探索是帝国时代系列的特色，地图上有一些道具，只要派部队来到其所在…算是完成探索。广义上来说，探索地图的道具也算是资源采集活动的一部分，不…方面输给对手。其中遗迹带有随机效果，有可能让探索单位阵亡，所以尽量…位去探索它；而遗骸只能由僧侣来获取，带回教堂后可以提炼成黄金。

**地图道具的效果作用**

| 道具 | 效果 |
| --- | --- |
| 羚羊 | 得到一定食物 |
| 钱袋 | 得到一定黄金 |
| 遗迹（白色的断壁残垣） | 随机获得一定食物、黄金、一个单位或者一项未研究的科技，也有可能使探索单位阵亡 |
| 遗骸（打开的宝箱） | 由僧侣带回教堂后可提炼黄金 |

### 文明升级

当科技研究达到一定数量时，花费一定经费即可进行文明升级，在城镇中…择Age Up的指令即可。文明升级后不仅能生产更多强力的高级兵种，同时…建造更多的建筑和研究更多的科技。显然，披甲上阵的骑士远远要胜过饮毛…野蛮人，无坚不摧的火炮自然也比传统的弓箭不知道要好多少倍，所以千万不…文明等级上落后对手。

**文明升级所要求的科技数量及经费**

| 文明等级 | 要求科技数量 | 要求经费（食物/… |
| --- | --- | --- |
| Dark Age（黑暗时代） | 3项黑暗时代的科技 | 500/500 |
| Feudal Age（封建时代） | 7项封建时代的科技 | 1000/1000 |
| Castle Age（城堡时代） | 11项城堡时代的科技 | 1500/1500 |
| Imperial Age（帝王时代） | —— | —— |

## 部队升级

作战单位可升级是本作一大特色，使得战略性进一步提高。升级的方式有两种，一种是通过文明升级来自动升级，比如黑暗时代的Militia（民兵），到了封建时代时就会自动升级为Men-at-Arms（武装部队），这个升级情况可以在下文的兵种介绍中清楚的观察到。另一种就是战斗升级，单位战斗每三次（包括主动攻击和被攻击）就会升1级，攻防均上升约15%，同时图像上会多出一个勋章标记，最多可升3级。这就要求玩家尽量保护好每一个单位，尤其是久经沙场的“老兵”，更不要轻易损失掉。另外，Samurai（武士）具有Seasoned Veteran的特技，战斗两次即可升级，可以说是莫大的优势。

## 战斗

当敌方单位处于我方单位的射程内时即可对其展开攻击（把光标移到单位上按B键可察看其移动范围和射程），在确定战斗前，上屏幕会有一个Combat Advisor（战斗指导），从中可以观察到一些基本信息以及战斗预计的结果，单位的攻防、特技作用、兵种相克等信息一目了然。战斗时被攻击一方先要承受伤害，扣除相应的HP后才能够再反击，但拥有Skirmish、First Strike特技的单位除外。另外，近战单位进行攻击时，战斗时所处的地形是以被攻击者所在的地形为准，与主攻一方所处的地形无关。这也是为什么站在平原上的骑士攻击森林的步兵时不能发挥Plains Charge的特技，而处在沼泽的部队也不会被骑兵所攻击到。和不少游戏一样，本作的战斗画面显示可以说是相当不负责，因为伤害和战斗画面的效果是彼此独立计算的，所以就常有被攻击一方HP明明已经为0，但画面仍显示有部队在继续战斗，或者进攻一方的HP在战斗结束时莫名其妙的上升这种情况。

## 回复与招降

僧侣作战能力很低，但造价不菲，这是因为他们具有治疗和招降这两个特技。招降特技的效果是将敌方部队招降过来由我方控制，成功率比较低，但可以用S/L大法来保证100%的成功率（人人对战时就别想了）；治疗特技就是回复部队的HP，不仅是一般的士兵单位和英雄，就连攻城机械单位也可以被治疗。除了治疗以外，单位在己方的建筑物上每回合也会回复20点HP，而且并不花费资金。僧侣升级为精英僧侣，以及完成相应的科技研究，是可以提升治疗的效果和招降的成功率的。

**注：不可被僧侣招降的单位有：僧侣/精英僧侣、英雄、各文明的独有兵种，以及处在建筑物上的敌方单位。**

## 迷雾作战

迷雾作战这个系统可以说是战略游戏的一个伟大创意，由于双方都无法得知对手的情况，所以就要想方设法去侦查并且去预测对手的动向，游戏的战略性大大提高。在战斗设定中，可以选择是否开启这个功能。

## 随机事件

在自由模式的战斗设定中，可以选择是否开启随机事件选项。什么是随机事件呢？就是每当玩家的回合开始时，就有可能发生一个事件。这个事件效果有好有坏，比如获得大丰收，本回合食物收入增加；或者是发生瘟疫，所有单位损失一些HP等。随机事件中的种类相当多，它们也为游戏的带来了更多有趣的不确定性因素，究竟随机事件都有哪些效果，就留给玩家自己去体会吧！

## 关于地形

本作的地形种类相当多，不过并不算复杂，所以在这里简要介绍一下，就不再占文专辟一块内容来详细说明了。地形主要有陆地、森林、山地、水域、道路这5大类，其中陆地包括平原和沙漠两种，分别给予骑兵和骆驼骑兵攻击加成；在森林中移动相当缓慢，射程下降，但有防御加成，也更不容易被探测到；山地可以给与部队视野和射程加成，分为丘陵和山岭两类，丘陵移动消耗少，防御加成少，而山岭移动消耗大，且攻城系单位不可进入，但防御加成也高。水域分为海洋、河流、沼泽、浅滩四种，前两种不可通行，沼泽不允许骑士和攻城系单位通行，移动消耗大，但有防御加成并不容易被探测到，浅滩不允许攻城系单位通行，移动消耗大，也提供防御加成；道路特点就是移动消耗少，任何兵种都可以畅通无阻的前进，并且还具有相应地形的效果，如山路就提供防御以及射程加成，而桥梁提供防御加成很高，并且往往又是单行道，在这里可以做到一夫当关，万夫莫开的效果。

## 文明优势

文明优势也就是每个文明（种族）的特征，在资源采集、科技研究、建筑建造和部队生产这些方面，不同的文明均有不同的优势和劣势。所以这要求玩家尽可能的扬长避短，发挥所使用的文明的特长。此外，每个文明还有自己的独有兵种，比如不列颠的长弓手，日本的武士等等。在自由模式的战斗设定中，是可以选择是否开启文明优势的。如果将文明优势这个选项关闭，那么不仅所有文明都不再有独有的特征，而且各文明的独有兵种也可以被其他文明使用！

**各文明特征一览**

| 文明 | 资源优势 | 廉价单位 | 高价单位 | 廉价建筑 |
|---|---|---|---|---|
| 法兰克 | 耕作（食物） | 骑士、重骑兵<br>圣骑士、僧侣 | 骆驼骑兵、骑弓手、<br>弩车 | 马厩、城堡 |
| 日本 | 耕作（食物） | 枪兵、长枪兵、<br>弩手、强弩手、火枪手 | 骆驼骑兵、骑士、<br>手重骑兵、圣骑士 | 磨坊、矿场 |
| 蒙古 | 科技研究经费低 | 侦察骑兵、轻骑兵<br>骑弓手 | 骑士、重骑兵、<br>圣骑士、弩手、<br>强弩手、火枪手 | 马厩、铁匠铺 |
| 撒拉逊 | 采矿（黄金） | 轻骑兵、骑弓手、<br>投石车、加农炮 | 骑士、重骑兵、<br>圣骑士、巨剑兵、<br>双手剑士、冠军 | 马厩、市场 |
| 不列颠 | 采矿（黄金） | 弩手、强弩手、<br>巨剑兵、双手剑士<br>冠军 | 骆驼骑兵、骑弓手<br>投石车、加农炮 | 靶场、教堂 |

## 英雄

英雄是每个文明（种族）独有的单位，他们的能力远远要强于一般单位，而且还可以使用威力强大的英雄技。英雄技每回合只能使用一次（不能在该回合同时做出主动攻击），但并没有使用次数限制。英雄和正常单位一样可以进行升级。在剧情模式下英雄一旦阵亡就算任务失败，若在其他对战模式下，英雄阵亡后可以在教堂复活，不过要花费750食物和750黄金作为代价，文明等级越高，英雄复活花费也就越大。（怎么这么像《魔兽争霸3》……）关于各个英雄的详细资料，请参考《掌机王SP》35辑相关内容。

# 兵种介绍

游戏中登场的兵种数量非常多，达到了60多种，虽然不少都是改进或者强化型，但绝没有滥竽充数之嫌。不过令人感到有些遗憾的是，制作小组对这些兵种的细节设定不够细致，几乎任何兵种的视野都一样是7，而笨重的冲车和轻盈的弓箭手的移动力居然相同，这未免有些太不切合实际。在这点上，《帝国时代DS》就要好好向《超级大战争》系列学习借鉴。

**在阅读以下兵种资料前，请注意以下几点：**

1.单位的造价用“食物/黄金”来表示，而且注意这是原始造价，科技研究所造成的减价效果，或者在市场雇佣时的额外花费均不包括在内。

2.除了只能在市场中雇佣获得的单位外，其它可正常生产的单位均不在生产建筑一项中标明“市场”，以免重复。

3.文明等级的意思是该兵种所存在的时代，不在相应时代的兵种就不可再进行生产，原已存在的兵种，会随着文明的升级而升级为新的时代所对应的兵种。像村民、侦察骑兵是任何时代都对应的兵种，所以它们在任何时代均可生产，且不会随着文明的升级而升级。特殊的例子是圆桌骑士，它虽属城堡时代，但升级到帝王时代时并不会随着升级，且帝王时代时就不可再进行生产了。和类似的瑞士长枪兵、西班牙火枪手相比，我们可以猜想这恐怕又是制作小组的一个疏忽。

4.本作中的兵种相克主要是根据其单位类型决定的，基本规则是：
步兵系对建筑 +33%，对攻城系 +33%
骑兵系对步兵系 +33%，对远程系 +33%，对建筑 -50%
远程系对建筑 -50%
攻城系对建筑 +50%

**以上修正的是单位的攻击力，不过由于某些特技或者科技研究的效果影响，这个兵种相克关系也会有少许变化。表格中的类型仅仅是由兵种相克关系所决定的基本类型，并没有进一步细分。**



# 步兵系单位

### Villagers（村民）

| 造价 | 100/100 | 生产建筑 | 城镇中心 | 文明等级 | 全时代共通 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵 | 攻击 | 50 | 防御 | 50 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | —— | 特殊能力 | Build | | |

村民是最基本的生产单位，他们不仅可以建造建筑，还可以对建筑进行修理和拆除。不过和一般即时战略游戏不同的是，村民的造价不菲，而且还会占人口，千万不要生产过多。

### Militia（民兵）

| 造价 | 75/25 | 生产建筑 | 兵营 | 文明等级 | 黑暗时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵 | 攻击 | 100 | 防御 | 100 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | Men-at-Arms | | 特殊能力 | | —— |

### Men-at-Arms（武装部队）

| 造价 | 95/30 | 生产建筑 | 兵营 | 文明等级 | 封建时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵 | 攻击 | 150 | 防御 | 150 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | Longswordsmen | | 特殊能力 | —— | |

### Longswordsmen（巨剑兵）

| 造价 | 130/45 | 生产建筑 | 兵营/城堡 | 文明等级 | 城堡时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵 | 攻击 | 200 | 防御 | 200 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | Two Handed Swordsmen | | 特殊能力 | —— | |

### Two Handed Swordsmen（双手剑士）

| 造价 | 190/65 | 生产建筑 | 兵营/城堡 | 文明等级 | 帝王时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵 | 攻击 | 250 | 防御 | 250 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | —— | | 特殊能力 | —— | |

他们步兵系单位的最正统代表，价格低廉，攻防能力出色，对建筑和攻城系单位有攻击力加成是主要优点。虽然骑兵是他们的天敌，不过只要带上一些具有反骑兵能力的枪兵保驾护航就可以了。

### Dopple-handers（双剑战士）

| 造价 | 220/75 | 生产建筑 | 兵营/城堡 | 文明等级 | 帝王时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵 | 攻击 | 275 | 防御 | 275 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | —— | | 特殊能力 | —— | |

**备注：**
**在Bonus Item模式中购买后才可生产**

双手剑士的强化版，造价略高而性能略出色，来不及生产冠军时可以用它来替代。

注：游戏中用拉丁文表示，英文应为Double-handers

### Champions（冠军）

| 造价 | 250/85 | 生产建筑 | 兵营 | 文明等级 | 帝王时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵 | 攻击 | 300 | 防御 | 300 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | —— | | 特殊能力 | —— | |

**备注：**
**需完成研究"Arena"才可生产**

正统步兵系单位的终极兵种，虽然事先要花费大量经费去研究"Arena"这项科技，但从其能力和造价上来讲，冠军的性价比仍是很出色的。

### Spearmen（枪兵）

| 造价 | 115/40 | 生产建筑 | 兵营 | 文明等级 | 封建时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵 | 攻击 | 100 | 防御 | 150 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | Pikemen | 特殊能力 | Anti-Cavalry | | |

### Pikemen（长枪兵）

| 造价 | 115/40 | 生产建筑 | 兵营 | 文明等级 | 封建时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵 | 攻击 | 100 | 防御 | 150 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | Pikemen | 特殊能力 | Anti-Cavalry | | |

### Swiss Pikemen（瑞士长枪兵）

| 造造价 | 185/60 | 生产建筑 | 兵营 | 文明等级 | 城堡时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵 | 攻击 | 175 | 防御 | 225 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | Pikemen | 特殊能力 | Anti-Cavalry | | |

**备注：**
**在Bonus Item模式中购买后才可生产**

### Elite Pikemen（精英长枪兵）

| 造价 | 230/75 | 生产建筑 | 兵营 | 文明等级 | 帝王时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵攻击 | 200 | 防御 | 250 | 移动 |
| 7 | 视野 | 7 | 射程 | 1 | |
| 升级 | —— | 特殊能力 | Anti-Cavalry | | |

和正统的步兵相比，枪兵攻击低，造价高，但拥有Anti-Cavalry这个反骑兵的特技，所以还是相当有用的。不过作为一个针对性强的兵种来说，如果对手并没有大量使用骑兵，那么也就不要花太多资金去生产他们了。瑞士长枪兵的性价比是很出色的，升过级后能力不比帝王时代的精英长枪兵差，但造价可比后者便宜多了。

### Samurai（武士）

| 造价 | 215/70 | 生产建筑 | 城堡 | 文明等级 | 城堡时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵 | ' 攻击 | 250 | 防御 | 250 |
| 移动 | 9 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | Elite Samurai | | 特殊能力 | Seasoned Veteran | |

**备注**
**日本的独有兵种**

### Elite Samurai（精英武士）

| 造价 | 295/100 | 生产建筑 | 城堡 | 文明等级 | 帝王时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵 | 攻击 | 300 | 防御 | 300 |
| 移动 | 9 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | —— | | 特殊能力 | Seasoned Veteran | |

**备注**
**日本的独有兵种**

武士是正统步兵的强化版，移动力更高，战斗升级也更快，城堡时代的武士攻防不弱于帝王时代的双手剑士，精英武士的攻防就可以和冠军媲美，而造价却贵不了多少。不过因为这是日本的独有兵种，其他文明就无福享受了。

### Throwing Axemen（投斧手）

| 造价 | 210/70 | 生产建筑 | 城堡 | 文明等级 | 城堡时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵 | 攻击 | 225 | 防御 | 250 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | Elite Throwing Axemen | | 特殊能力 | Skirmish | Woodsman |

### Elite Throwing Axemen（精英投斧手）

| 造价 | 290/95 | 生产建筑 | 城堡 | 文明等级 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵 | 攻击 | 275 | 防御 | |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | |
| 升级 | —— | | 特殊能力 | Skirmish | |

**备注：**
**法兰克的独有兵种**

### Elite Throwing Axemen（精英投斧手）

| 造价 | 290/95 | 生产建筑 | 城堡 | 文明等级 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵 | 攻击 | 275 | 防御 | |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | |
| 升级 | —— | | 特殊能力 | Skirmish | |

### Elite Throwing Axemen（精英投斧手）

| 造价 | 290/95 | 生产建筑 | 城堡 | 文明等级 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵 | 攻击 | 275 | 防御 | |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | |
| 升级 | —— | | 特殊能力 | Skirmish | |

投斧手是法兰克的独有兵种，也是它的
Woodsman这个特技让他在森林地形中具有
Skirmish又保证了反击能力，实在找不到拒绝
由。

**注：古老的法兰克步兵在双方短兵相接前，总是
手中的利斧来瓦解敌军，之后在抽出短剑和敌军
搏。这种远近结合的作战方式使得法兰克人往往
战场上的主动，在游戏中我们依然能感受到他们
气息。**

### Celtic Woad Raiders（凯尔特掠夺者）

| 造价 | 200/65 | 生产建筑 | 市场 | 文明等级 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵 | 攻击 | 200 | 防御 | |
| 移动 | 9 | 视野 | 7 | 射程 | |
| 升级 | Elite Woad Raiders | | 特殊能力 | Causes Fear | |

### Elite Woad Raiders（精英掠夺者）

| 造价 | 275/110 | 生产建筑 | 市场 | 文明等级 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵 | 攻击 | 250 | 防御 | |
| 移动 | 9 | 视野 | 7 | 射程 | |
| 升级 | —— | | 特殊能力 | Causes Fear | |

比起冠军或者是武士、投斧手这样的独有兵
者的能力要低一些，不过一方面他移动力高达
来相当方便；另一方面还有Causes Fear的特
等于提升了他的能力。虽然价格不菲，不过一旦
见到的话，最好就不要错过。

**注：Woad（靛蓝）是从在不列颠岛屿上生长的
中所提取的色素，凯尔特勇士们把它们涂在自己
皮肤上，使自己看起来更加勇猛可怕，也增加了
恐惧心理。凯尔特掠夺者崇尚古老的游击战术，
是在意想不到的时刻对敌人的阵地发起猛攻，
大部队赶来前快速撤离。游戏中很好的再现了
姿。**

### Viking Berserkers（维京狂战士）

| 造价 | 170/55 | 生产建筑 | 市场 | 文明等级 | |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵 | 攻击 | 200 | 防御 | |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | |
| 升级 | Elite Berserkers | | 特殊能力 | Frenzy | |

### Elite Berserkers
### （精英狂战士）

| 造价 | 235/100 | 生产建筑 | 市场 | 文明等级 | 帝王时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵 | 攻击 | 250 | 防御 | 250 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | —— | | 特殊能力 | Frenzy | |

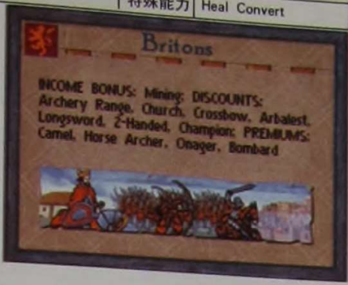
维京狂战士在本作并没有《帝国时代2》中那么风光，不过因为有Frenzy这个特技，所以不像一般步兵那样容易被打死，在造价方面虽然比一般步兵稍贵一点，但比起掠夺者，投斧手等等还是便宜多了。

注：维京人以凶猛野蛮而著称，他们常通过饮酒或者服用其他药物使自己进入兴奋状态，不顾疼痛，不知疲倦的砍杀敌人。狂战士源自北欧的神话传说，在众多游戏和影视作品中都很容易见到。

### Monk
### （僧侣）

| 造价 | 50/155 | 生产建筑 | 教堂 | 文明等级 | 城堡时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵 | 攻击 | 50 | 防御 | 150 |
| 移动 | 9 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | Elite Monk | | 特殊能力 | Heal Convert | |

备注：
僧侣和精英僧侣可以收集遗骸并将其返送教堂来炼金




### Elite Monk
### （精英僧侣）

| 造价 | 75/210 | 生产建筑 | 教堂 | 文明等级 | 帝王时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 步兵 | 攻击 | 50 | 防御 | 200 |
| 移动 | 9 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | —— | | 特殊能力 | Improved Heal Improved Convert | |

备注：
僧侣和精英僧侣可以收集遗骸并将其返送教堂来炼金

僧侣的战斗能力虽然可以忽略不计，但他的特技在战局中起着至关重要的作用。治疗可以很有效地提高单位的作战效率，尤其是对于高防御的单位来说，比如英雄。招降的成功率虽然不高，不过一旦成功也是很让人头疼的，有余力时不妨试试看。

## 远程系单位

### Archers
### （弓箭手）

| 造价 | 105/45 | 生产建筑 | 靶场 | 文明等级 | 封建/城堡时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 远程 | 攻击 | 150 | 防御 | 100 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 3 |
| 升级 | Elite Archers | | 特殊能力 | —— | |

### Welsh Bowmen
### （威尔士弓手）

| 造价 | 145/60 | 生产建筑 | 靶场 | 文明等级 | 封建/城堡时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 远程 | 攻击 | 175 | 防御 | 125 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 3 |
| 升级 | Elite Archers | | 特殊能力 | | |

备注：
在Bonus Item模式中购买后才可生产

### Elite Archers
### （精英弓箭手）

| 造价 | 205/90 | 生产建筑 | 靶场 | 文明等级 | 帝王时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 远程 | 攻击 | 200 | 防御 | 200 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 3 |
| 升级 | —— | | 特殊能力 | | |

弓箭手是最基本的远程系单位，他们攻防能力虽然不算高，但胜在灵活，可以很好的借助射程优势对敌人进行骚扰。帝王时代的精英弓箭手的防御能力虽然大大上升，不过价格也几乎翻了一倍！

### Crossbowmen
### （弩手）

| 造价 | 125/50 | 生产建筑 | 靶场 | 文明等级 | 城堡时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 远程 | 攻击 | 200 | 防御 | 175 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 3 |
| 升级 | Arbalests | | 特殊能力 | No Move & Attack | |

### Genoese Crossbowmen
### （热那亚弩手）

| 造价 | 170/70 | 生产建筑 | 靶场 | 文明等级 | 城堡时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 远程 | 攻击 | 225 | 防御 | 200 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 3 |
| 升级 | Arbalests | | 特殊能力 | No Move & Attack | |

备注：
在Bonus Item模式中购买后才可生产

### Arbalests
### （强弩手）

| 造价 | 180/75 | 生产建筑 | 靶场 | 文明等级 | 帝王时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 远程 | 攻击 | 250 | 防御 | 225 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 3 |
| 升级 | —— | | 特殊能力 | No Move & Attack | |

弩手是弓箭手的一个变形兵种，如果玩家着重需要远程攻击的威力而并非灵活性的话，那么弩手就是很好的选择。虽然它们不能移动后攻击，但这个缺点是可以通过多兵种搭配来弥补的。

### Hand Cannoneers
### （火枪手）

| 造价 | 205/90 | 生产建筑 | 靶场 | 文明等级 | 帝王时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 远程 | 攻击 | 300 | 防御 | 225 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 3 |
| 升级 | —— | | 特殊能力 | No Move & Attack | |

备注：
需完成研究“Chemistry”才可生产

火枪手可以说是弩手系列的终极兵种，虽然价格和精英弓箭手相同，但攻击非常强，基本上能作为炮台来使用了，造价比起重弩手也贵不了太多。

### Skirmishers
### （投矛手）

| 造价 | 95/40 | 生产建筑 | 靶场 | 文明等级 | 封建时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 远程 | 攻击 | 110 | 防御 | 110 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 2 |
| 升级 | Elite Skirmishers | | 特殊能力 | Skirmish | |

### Elite Skirmishers
### （精英投矛手）

| 造价 | 125/50 | 生产建筑 | 靶场 | 文明等级 | 城堡时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 远程 | 攻击 | 150 | 防御 | 150 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 2 |
| 升级 | Expert Skirmishers | | 特殊能力 | Skirmish | |

### Expert Skirmishers
### （专家投矛手）

| 造价 | 160/60 | 生产建筑 | 靶场 | 文明等级 | 帝王时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 远程 | 攻击 | 190 | 防御 | 190 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 2 |
| 升级 | —— | | 特殊能力 | Skirmish | |

投矛手可以说是弓箭手的廉价版，他们的射程较低，攻击较低，但价格也很便宜，很适合量产，Skirmish的特技使得他们在被近身时也不至于过分被动，总的来说还是比较实用的。

### Horse Archers
### （骑弓手）

| 造价 | 125/50 | 生产建筑 | 靶场 | 文明等级 | 城堡时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 远程 | 攻击 | 150 | 防御 | 150 |
| 移动 | 10 | 视野 | 7 | 射程 | 2 |
| 升级 | Heavy Horse Archers | | 特殊能力 | —— | |

### Heavy Horse Archers
### （重骑弓手）

| 造价 | 180/75 | 生产建筑 | 靶场 | 文明等级 | 帝王时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 远程 | 攻击 | 200 | 防御 | 200 |
| 移动 | 10 | 视野 | 7 | 射程 | 2 |
| 升级 | —— | | 特殊能力 | | |

骑弓手兼具骑兵的移动力和投矛手的射程，攻击力中规中矩，价格也不算贵。和弩手用于防守的职能不同，骑弓手主要是配合大部队，利用远程攻击能力扫清道路上的障碍，为骑兵或者武士等单位的冲锋创造条件。

### Longbowmen
### （长弓手）

| 造价 | 185/80 | 生产建筑 | 城堡 | 文明等级 | 城堡时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 远程 | 攻击 | 225 | 防御 | 150 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 3 |
| 升级 | Elite Longbowmen | | 特殊能力 | Volley | |

备注：
不列颠的独有兵种

### Elite Longbowmen
### （精英长弓手）

| 造价 | 260/110 | 生产建筑 | 城堡 | 文明等级 | 帝王时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 远程 | 攻击 | 275 | 防御 | 200 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 3 |
| 升级 | —— | | 特殊能力 | Volley | |

备注：
不列颠的独有兵种

长弓手是弓箭手的强化版，不仅仅在攻击力上大大超过同时代的弓箭手，而且由于特技Volley的作用，实际攻击力更是高的可怕，简直就是一座移动炮台。虽然价格不菲，但绝对是物有所值。

注：英国长弓手所使用的长弓长达6英尺，而箭矢也有3英尺长，能轻易刺穿普通士兵身着的皮甲。此外，长弓手训练有素，他们会在指挥下对敌方的区域进行无差别密集射击，而并非仅仅瞄准个别目标。正因为这两个原因，长弓手才远远胜过一般弓箭手，在游戏中他也是不列颠当之无愧的王牌。

### Mangudai
### （蒙骑兵）

| 造价 | 190/80 | 生产建筑 | 城堡 | 文明等级 | 城堡时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 远程 | 攻击 | 150 | 防御 | 150 |
| 移动 | 10 | 视野 | 7 | 射程 | 2 |
| 升级 | Elite Mangudai | | 特殊能力 | First Strike | |

备注：蒙古的独有兵种

### Elite Mangudai
（精英蒙骑兵）

| 造价 | 265/110 | 生产建筑 | 城堡 | 文明等级 | 帝王时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 远程 | 攻击 | 200 | 防御 | 200 |
| 移动 | 10 | 视野 | 7 | 射程 | 2 |
| 升级 | —— | | | 特殊能力 | First Strike |

备注：
蒙古的独有兵种

蒙骑兵是骑弓手的强化版，虽然在攻防上没有任何差别，但多出来First Strike这个特技使得他们战斗能力大大提高，远程部队根本不敢轻易惹他们麻烦，即使是骑兵冲杀时也要先考虑到自身的损失。正因为这个特点，蒙骑兵虽然作为远程系单位，但却可以像骑兵一样冲锋陷阵。

注：蒙骑兵是蒙古帝国称霸欧亚大陆的主力，他们使用轻便的弯弓，利用机动力优势快速射杀敌人。在高速运动中保持射击的精准度并不是很容易，但对于自幼就开始学习骑射的蒙古人来说，这并不是什么难题。

### Chinese Cho Ku Nu
（诸葛弩）

| 造价 | 125/55 | 生产建筑 | 市场 | 文明等级 | 城堡时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 远程 | 攻击 | 150 | 防御 | 150 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 3 |
| 升级 | Elite Cho Ku Nu | | | 特殊能力 | No Move & Attack Rapid Fire |

### Elite Cho Ku Nu
（精英诸葛弩）

| 造价 | 125/55 | 生产建筑 | 市场 | 文明等级 | 城堡时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 远程 | 攻击 | 150 | 防御 | 150 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 3 |
| 升级 | Elite Cho Ku Nu | | | 特殊能力 | No Move & Attack Rapid Fire |

诸葛弩也是弩手那一类型的兵种，无法移动后射击。不过因为有Rapid Fire这个特技，要比一般的弩手稍微好用一些，价格也不算贵。

注：诸葛弩相传是由当年孔明所开发出来的"连弩"的改进而来，这种武器制造精巧，可以一次同时发出多支弓箭，可以说拥有数倍于普通弓箭部队的效果。在同一时代，没有任何远程武器能与诸葛弩相比。

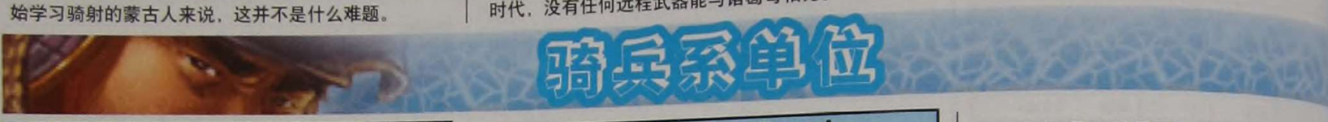
### Turkish Janissaries
（土耳其禁卫军）

| 造价 | 145/60 | 生产建筑 | 市场 | 文明等级 | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 远程 | 攻击 | 250 | 防御 | [illegible] |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | [illegible] |
| 升级 | Elite Janissaries | | | 特殊能力 | No Move & A[illegible] |

### Elite Janissaries
（精英禁卫军）

| 造价 | 205/110 | 生产建筑 | 市场 | 文明等级 | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 远程 | 攻击 | 300 | 防御 | [illegible] |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | [illegible] |
| 升级 | —— | | | 特殊能力 | No Move & A[illegible] |

土耳其禁卫军的性能类似于弩手，攻击[illegible]强，价格也稍贵。精英禁卫军的能力完全和[illegible]一样，但造价多出来了5黄金。



## 骑兵系单位

### Scout Cavalry
（侦察骑兵）

| 造价 | 120/30 | 生产建筑 | 马厩 | 文明等级 | 全时代共通 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 骑兵 | 攻击 | 100 | 防御 | 100 |
| 移动 | 12 | 视野 | 10 | 射程 | 1 |
| 升级 | —— | | | 特殊能力 | Scout |

侦察骑兵是最初期的骑兵，在黑暗时代时就可以进行生产。因为能力太低，从封建时代起他们就不再参与攻击任务，不过利用他们较高的移动力和视野来进行一些侦察工作还是可以的。

### Light Cavalry
（轻骑兵）

| 造价 | 140/35 | 生产建筑 | 马厩 | 文明等级 | 封建时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 骑兵 | 攻击 | 150 | 防御 | 150 |
| 移动 | 10 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | Knights | | | 特殊能力 | Plains Charge |

### Knights
（骑士）

| 造价 | 190/45 | 生产建筑 | 马厩 | 文明等级 | 城堡时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 骑兵 | 攻击 | 200 | 防御 | 200 |
| 移动 | 10 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | Cavalry | | | 特殊能力 | Plains Charge |

### Cavalriers
（重骑兵）

| 造价 | 260/65 | 生产建筑 | 马厩 | 文明等级 | 帝王时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 骑兵 | 攻击 | 250 | 防御 | 250 |
| 移动 | 10 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | —— | | | 特殊能力 | Plains Charge |

他们是骑兵系单位的代表，除了具有较高的移动力外，还有Plains Charge这个特技，在平原地形上对付步兵效果非常好，但在攻城拔寨时就有些力不从心了。

### Paladins
（圣骑士）

| 造价 | 330/80 | 生产建筑 | 马厩 | 文明等级 | 帝王时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 骑兵 | 攻击 | 300 | 防御 | 300 |
| 移动 | 10 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | —— | | | 特殊能力 | Plains Charge |

备注：需完成研究"Squires"才可生产

圣骑士是骑兵系的终极兵种，攻防能力都是骑兵中最出色的。不过价格较高，其却被骑骆驼所克制，实用性有待评估。

### Knight of the Round
（圆桌骑士）

| 造价 | 210/55 | 生产建筑 | 马厩 | 文明等级 | 城堡时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 骑兵 | 攻击 | 225 | 防御 | 225 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | —— | | | 特殊能力 | Plains Charge |

备注：
在Bonus Item模式中购买后才可生产

大名鼎鼎的圆桌骑士在本作并不出众，仅仅作为骑士的强化兵种出现，并且还有无法升级的BUG，使用价值就更低了。

### Camels
（骆驼骑兵）

| 造价 | 200/50 | 生产建筑 | 马厩 | 文明等级 | 城堡时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 骑兵 | 攻击 | 200 | 防御 | 200 |
| 移动 | 10 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | Heavy Camels | | | 特殊能力 | Scares Horses Desert Charge |

### Heavy Camels
（重骆驼骑兵）

| 造价 | 275/70 | 生产建筑 | 马厩 | 文明等级 | 帝王时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 骑兵 | 攻击 | 250 | 防御 | 250 |
| 移动 | 10 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | —— | | | 特殊能力 | Scares Horses Desert Charge |

骆驼骑兵是和骑士平行的兵种，不过由于有Sacres Horses和Desert Charge这两个特技，在沙漠地形上能完全压倒骑士。造价方面比骑士稍贵一点也是情有可原了。

### Mamelukes
（马姆鲁克）

| 造价 | 225/55 | 生产建筑 | 城堡 | 文明等级 | 城堡时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 骑兵 | 攻击 | 250 | 防御 | 200 |
| 移动 | 10 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | Elite Mamelukes | | | 特殊能力 | Scares Horses Desert Charge |

备注：撒拉逊的独有兵种

### Elite Mamelukes
（精英马姆鲁克）

| 造价 | 310/75 | 生产建筑 | 城堡 | 文明等级 | 帝王时代 |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 骑兵 | 攻击 | 300 | 防御 | 250 |
| 移动 | 10 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | —— | | | 特殊能力 | Scares HorsesDesert Charge |

备注：撒拉逊的独有兵种

马姆鲁克就是强化版的骆驼骑兵，攻击[illegible]高，价格也更贵，但绝对是一个实用的兵种，[illegible]拉逊的战术大部分都是围绕着马姆鲁克展开[illegible]

注：马姆鲁克是穆斯林世界的精锐部队，他们常使[illegible]月型的弯刀，并骑乘骆驼作战。由于马匹对骆驼[illegible]非常厌恶（怪不得骆驼们都有Scares Horses这个特[illegible]所以马姆鲁克对一般的骑兵都具有压倒性的优势。"[illegible]姆鲁克"的原意为奴隶。

### Persian War Elephants
（波斯战象）

| 造价 | 210/55 | 生产建筑 | 市场 | 文明等级 | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 骑兵 | 攻击 | 200 | 防御 | 250 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | Elite War Elephants | | | 特殊能力 | Causes Fear |

### Elite War Elephants
（精英战象）

| 造价 | 290/95 | 生产建筑 | 市场 | 文明等级 | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 骑兵 | 攻击 | 250 | 防御 | 300 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | —— | | | 特殊能力 | Causes Fear |

波斯战象是骑兵的一个变种，移动力[illegible]御力极其出色，再加上Causes Fear的特[illegible]抗除枪兵外的任何兵种都有绝对优势。如果[illegible]见到的话，一定不要错过。

### Knight Templar
（圣堂骑士）

| 造价 | 215/55 | 生产建筑 | 市场 | 文明等级 | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 骑兵 | 攻击 | 200 | 防御 | [illegible] |
| 移动 | 10 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | Elite Knight Templar | | | 特殊能力 | Zeal Plains Ch[illegible] |

### Elite Knight Templar
（精英圣堂骑士）

| 造价 | 215/55 | 生产建筑 | 市场 | 文明等级 | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|
| 类型 | 骑兵 | 攻击 | 200 | 防御 | [illegible] |
| 移动 | 10 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | Elite Knight Templar | | | 特殊能力 | Zeal Plains Ch[illegible] |

圣堂骑士在游戏中其实也就是十字[illegible]他们和一般骑士最大的不同之处就在于具[illegible]这个特技，可以使自己受到的伤害更小，不[illegible]如此，还是无法和骆驼对抗。

# 攻城系单位

### Scorpions
### （弩车）

| 造价 | 65/190 | 生产建筑 | 车间 | 文明等级 | 城堡/帝王时代 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 类型 | 攻城 | 攻击 | 350 | 防御 | 250 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 3 |
| 升级 | —— | 特殊能力 | Units Only No Move & AttackNo Counter | | |

名为"蝎子"的弩车是最常用的攻城系单位之一，虽然不能攻击建筑，但对部队的杀伤力很强，足可取代弩手的作用，惟一缺点就是不能反击。

### Heavy Scorpions
### （重弩车）

| 造价 | 95/265 | 生产建筑 | 车间 | 文明等级 | 帝王时代 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 类型 | 攻城 | 攻击 | 400 | 防御 | 300 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 3 |
| 升级 | —— | 特殊能力 | Units Only No Move & AttackNo Counter | | |

备注：
需完成研究"Siege Engineers"才可生产

重弩车是弩车的强化版，攻击力和造价都更为夸张。有一辆重弩车在队，可保证一大片区域不受敌害。

### Battering Rams
### （战争冲车）

| 造价 | 50/155 | 生产建筑 | 车间 | 文明等级 | 城堡/帝王时代 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 类型 | 攻城 | 攻击 | 400 | 防御 | 325 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | —— | 特殊能力 | Buildings Only No Counter | | |

攻城专用兵种，价格不贵，对建筑效果非常好。另外它防御力也不错，必要时候可以拿来堵枪眼。

### Siege Rams
### （攻城冲车）

| 造价 | 85/245 | 生产建筑 | 车间 | 文明等级 | 帝王时代 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 类型 | 攻城 | 攻击 | 500 | 防御 | 375 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | —— | 特殊能力 | Buildings Only No Counter | | |

备注：
需完成研究"Siege Engineers"才可生产

战争冲车的强化版，价格更贵，攻防更出色，对一般建筑基本可保证一击解决。

### Dark Rams
### （黑暗冲车）

| 造价 | 95/275 | 生产建筑 | 车间 | 文明等级 | 帝王时代 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 类型 | 攻城 | 攻击 | 525 | 防御 | 400 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 1 |
| 升级 | —— | 特殊能力 | Buildings Only No Counter | | |

备注：
需完成研究"Siege Engineers"，并在Bonus Item模式购买后才可生产

在攻城冲车基础上的再度强化，攻防能力均属一流，不仅是攻城利器，更是防守的坚盾。

### Onagers
### （投石车）

| 造价 | 60/180 | 生产建筑 | 车间 | 文明等级 | 城堡/帝王时代 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 类型 | 攻城 | 攻击 | 275 | 防御 | 275 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 3 |
| 升级 | —— | 特殊能力 | No Counter No Move & Attack | | |

可同时攻击部队和建筑的两栖攻城兵种，优点是造价低，但缺点是攻防能力均不强。

### Mons Meg
### （巨炮）

| 造价 | 100/300 | 生产建筑 | 车间 | 文明等级 | 帝王时代 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 类型 | 攻城 | 攻击 | 350 | 防御 | 350 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 3 |
| 升级 | —— | 特殊能力 | No Counter No Move & Attack | | |

备注：
需完成研究"Siege Engineers"和"Chemistry"，并在Bonus Item模式购买后才可生产

加农炮的强化版，同样的实用性不如同等级的战狼。

### Trebuchets
### （抛石机）

| 造价 | 90/270 | 生产建筑 | 城堡 | 文明等级 | 帝王时代 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 类型 | 攻城 | 攻击 | 375 | 防御 | 350 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 3 |
| 升级 | —— | 特殊能力 | No Counter No Move & Attack Min Range 2 | | |

备注：
需完成研究"Siege Engineers"才可生产

实用性很高的攻城兵种，一方面是因为不需要建造车间即可生产，另一方面就是因为它出色的攻防能力。虽然它有不能攻击临近一格的缺点。

### War Wolf
### （战狼）

| 造价 | 100/305 | 生产建筑 | 城堡 | 文明等级 | 帝王时代 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 类型 | 攻城 | 攻击 | 400 | 防御 | 375 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 3 |
| 升级 | —— | 特殊能力 | No Counter No Move & Attack Min Range 2 | | |

备注：
需完成研究"Siege Engineers"，并在Bonus Item模式购买后才可生产

抛石机的强化版，攻防更强，价格也更贵。虽然抛石机、巨炮等都比它便宜，不过既然已经发展到可以生产它的阶段，想必也不会计较这一点价格差别吧！

### Bombard Cannons
### （加农炮）

| 造价 | 85/250 | 生产建筑 | 车间 | 文明等级 | 帝王时代 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 类型 | 攻城 | 攻击 | 325 | 防御 | 325 |
| 移动 | 7 | 视野 | 7 | 射程 | 3 |
| 升级 | —— | 特殊能力 | No Counter No Move & Attack | | |

备注
需完成研究"Siege Engineers"和"Chemistry"才可生产



## 各兵种特殊能力一览

| | |
|---|---|
| Plains Charge（平原冲锋） | 攻击在平原地形的敌军时可提升攻击力 |
| Desert Charge（沙漠冲锋） | 攻击在沙漠地形的敌军时可提升攻击力 |
| Woodsman（伐木者） | 攻击在森林地形的敌军时可提升攻击力 |
| Frenzy（狂暴） | 战斗时减少自己受到的伤害 |
| Volley（齐射） | HP 较多时可提升攻击力 |
| Skirmish（突袭） | 受到攻击时可同时做出反击 |
| Rapid Fire（快速射击） | 受到攻击时可同时做出反击 |
| Scares Horses（惊吓马匹） | 攻击骑马的骑兵系单位时提升攻击和防御 |
| Zeal（狂热） | 战斗时减少自己受到的伤害 |
| Causes Fear（恐吓） | 战斗时使对方攻防下降 |
| Scout（侦察） | 提升 3 点视野（实际上这个效果已经被加入侦察骑兵的基本能力中了） |
| Seasoned Veteran（久经沙场） | 每战斗两次即可升一级 |
| Anti-Cavalry（反骑兵） | 对骑兵系单位时，攻击力上升并可先制攻击 |
| Heal/Improved Heal（治疗/高级治疗） | 可以回复临近单位的 HP |
| Convert/Improved Convert（招降/高级招降） | 可以使临近 2 格内的敌方单位变为我方单位，成功率不高 |
| First Strike（先制攻击） | 无论是主动攻击或者反击，必定可以先攻击伤害到对手。双方都持有这个特殊能力时，主动攻击一 |
| No Move & Attack | 移动后不可攻击 |
| Units Only | 只能攻击单位 |
| Buildings Only | 只能攻击建筑 |
| Min Range 2 | 不可攻击临近 1 格的单位 |

## 建筑物一览

### 黑暗时代建筑

#### Town Center（城镇中心）

| 造价 | 600/400 | 防御 | 500 |
|---|---|---|---|
| 建筑类型 | 自由建筑 | 防御修正 | 20% |
| 生产单位 | 村民 | | |
| 作用 | 生产村民；进行交易；文明时代升级；提供食物和黄金收入 | | |

备注：
建造城镇中心后，允许在其邻接 1 格建造其它“城镇扩展”类型的建筑，斜方向 1 格可以建造了望塔。

#### Mine（矿场）

| 造价 | 360/240 | 防御 | 300 |
|---|---|---|---|
| 建筑类型 | 自由建筑 | 防御修正 | 20% |
| 生产单位 | —— | | |
| 作用 | 提供黄金收入 | | |

备注：
只能在有矿物的区域内建造

#### Mill（磨坊）

| 造价 | 120/80 | 防御 | 250 |
|---|---|---|---|
| 建筑类型 | 自由建筑 | 防御修正 | 20% |
| 生产单位 | —— | | |
| 作用 | 提供食物收入，允许在其邻接一格建造农场 | | |

备注：只能在有稻谷的区域内建造

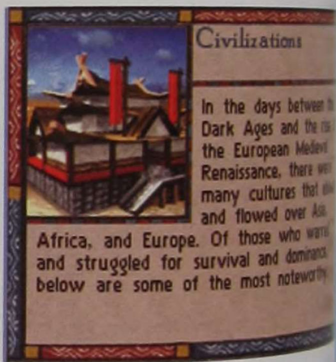
#### Farms（农场）

| 造价 | 90/60 | 防御 | 100 |
|---|---|---|---|
| 建筑类型 | 磨坊扩展 | 防御修正 | 10% |
| 生产单位 | —— | | |
| 作用 | 提供食物收入 | | |

备注：只能在临接磨坊的区域内建造

#### Barracks（兵营）

| 造价 | 360/240 | 防御 | 300 |
|---|---|---|---|
| 建筑类型 | 城镇扩展 | 防御修正 | 20% |
| 生产单位 | 民兵 武装部队 枪兵 巨剑兵 长枪兵 瑞士长枪兵 双手剑士 双剑战士 精英长枪兵 冠军 | | |
| 作用 | 生产部分步兵系单位 | | |




#### Stables（马厩）

| 造价 | 360/240 | 防御 | 300 |
|---|---|---|---|
| 建筑类型 | 城镇扩展 | 防御修正 | 20% |
| 生产单位 | 侦察骑兵 侦察骑兵 轻骑兵 侦察骑兵 骑士 … 骆驼骑兵 侦察骑兵 重骑兵 重骆驼骑兵 … | | |
| 作用 | 生产部分骑兵系单位 | | |

### 封建时代建筑

#### Blacksmith（铁匠铺）

| 造价 | 360/240 | 防御 | 300 |
|---|---|---|---|
| 建筑类型 | 城镇扩展 | 防御修正 | 20% |
| 生产单位 | —— | | |
| 作用 | 是研究多种科技的前提建筑 | | |

#### Tower（了望塔）

| 造价 | 225/150 | 防御 | 300 |
|---|---|---|---|
| 建筑类型 | 城镇角落 | 防御修正 | 40% |
| 生产单位 | —— | 作用 | 提升相邻 1 格城镇建筑的防御力 |

#### Archery Range（靶场）

| 造价 | 360/240 | 防御 | 300 |
|---|---|---|---|
| 建筑类型 | 城镇扩展 | 防御修正 | 20% |
| 生产单位 | 弓箭手 威尔士弓手 投矛手 弓箭手 威尔士弓手 弩手 热那亚弩手 精英投矛手 骑弓手 精英弓箭手 强弩手 专家投矛手 重骑弓手 火枪手 | | |
| 作用 | 生产部分远程系单位 | | |

#### Market（市场）

| 造价 | 360/240 | 防御 | 300 |
|---|---|---|---|
| 建筑类型 | 城镇扩展 | 防御修正 | 20% |
| 生产单位 | —— | 作用 | 可进行交易并提高交易时的兑换率；可雇佣部队 |

备注： 在市场雇佣单位时会比原造价贵 50 黄金；建造多个市场不会提升兑换率，但每个市场出现的雇佣兵会有区别。

### 城堡时代建筑

#### Church（教堂）

| 造价 | 450/300 | 防御 | 300 |
|---|---|---|---|
| 建筑类型 | 城镇扩展 | 防御修正 | 20% |
| 生产单位 | 城堡时代 僧侣<br>帝王时代 精英僧侣 | | |
| 作用 | 生产僧侣和精英僧侣，复活英雄，把… | | |

备注：
英雄若阵亡的话，只能在这里被复活

### Siege Workshop
（车间）

| 造价 | 450/300 | | 防御 | 300 |
|---|---|---|---|---|
| 建筑类型 | 城镇扩展 | | 防御修正 | 20% |
| 生产单位 | 城堡时代 帝王时代<br>弩车 战争冲车 投石车 弩车 重弩车 战争冲车<br>攻城冲车 黑暗冲车 投石车 加农炮 巨炮 | | | |
| 作用 | 生产部分攻城系单位 | | | |

### Castles
（城堡）

| 造价 | 900/600 | | 防御 | 750 |
|---|---|---|---|---|
| 建筑类型 | 自由建筑 | | 防御修正 | 40% |
| 生产单位 | 城堡时代 帝王时代<br>独有兵种 巨剑兵 精英独有兵种 双手剑士<br>双剑战士 抛石机 战狼 | | | |
| 作用 | 生产多种单位 | | | |

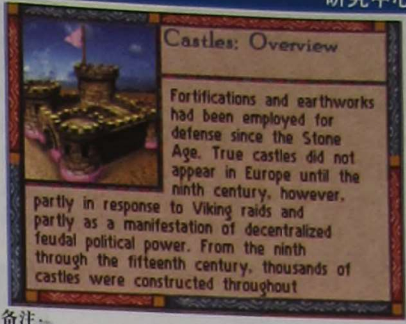
### University
（学院）

| 造价 | 450/300 | | 防御 | 300 |
|---|---|---|---|---|
| 建筑类型 | 城镇扩展 | | 防御修正 | 20% |
| 生产单位 | —— | | | |
| 作用 | 是研究多种科技的前提建筑 | | | |

## 帝王时代建筑

### Wonders
（奇迹）

| 造价 | 3000/2000 | | 防御 | 1500 |
|---|---|---|---|---|
| 建筑类型 | 自由建筑 | | 防御修正 | 20% |
| 生产单位 | —— | | | |
| 作用 | 提供大量食物和黄金收入 | | | |




备注：

在自由战斗设定中，可以设定完成奇迹建造后，经过一定回合自动获胜这个规则。此时奇迹就相当于双方胜负的标志。

注：升级到新的文明等级后，更多的建筑物可以被建造。但前一文明等级的建筑物依然是可以正常建造的。

# 科技一览

## 黑暗时代科技

### Loom
（纺织）

**研究经费：50/150**
**效果：提升村民25点防御**
**前提建筑：城镇中心**

村民的防御得到提升后，就不再那么容易被杀死，这样在建造建筑的过程中就不易被打断。这项科技的效果可以和提升步兵系单位防御的科技效果叠加。

### Town Scouts
（城镇侦察）

**研究经费：50/150**
**效果：提升城镇中心4点视野**
**前提建筑：城镇中心**

作用不大，城镇中心附近一般没有什么侦察必要，况且提升的幅度也很有限。多是为了文明升级才研究这项科技。

### Leather Soles
（皮制靴底）

**研究经费：50/150**
**效果：提升村民1点移动**
**前提建筑：城镇中心**

村民移动被提升后，可以更方便的进行建造、修理和拆除等工作，也有利于村民更快的赶到资源点进行采集工作。

### Weaponsmiths
（武器铸造）

**研究经费：50/150**
**效果：提升黑暗时代步兵系单位25%的攻击**
**前提建筑：兵营**

只能提升黑暗时代的步兵系单位的攻击力，作用不大，不过如果计划在黑暗时代发动一次突袭的话，这项科技还是相当必要的，尤其是法兰克和日本，因为其英雄也是可以提升攻击力的。




## 封建时代科技

### Town Watch
（城镇了望）

**研究经费：95/280**
**效果：提升城镇中心20%的防御和2点视野**
**前提建筑：城镇中心**

主要是用来提升城镇中心的防御，不过一般情况下都没什么用，毕竟如果城镇中心经常陷入敌军的炮火的话，那么离失败怕是也就不远了。

### Wheel-barrow
（独轮车）

**研究经费：125/375**
**效果：建筑物的造价降低10%**
**前提建筑：城镇中心**

可以减少建造建筑时的花费，比较实用的一项科技，这类效果的科技可以叠加。

### Advanced Mining
（高级采矿）

**研究经费：95/280**
**效果：采矿收入提升15%**
**前提建筑：矿场**

有效的提升采矿所带来的黄金收入，基本任何情况下都需要研究的一项科技。这类科技效果可以叠加。

### Horse Collar
（马项圈）

**研究经费：95/280**
**效果：食物收入提升10%**
**前提建筑：磨坊**

同样是基本必须会去研究的一项科技，同类效果的科技可以叠加。

### Scale Mail Armor
（步兵鳞甲）

**研究经费：95/280**
**效果：封建时代的步兵系单位防御提升25%**
**前提建筑：铁匠铺**

有效的提升步兵系单位的防御，从而增强他们的战斗力。注意升级到城堡时代时，这项科技效果就会消失。

### Scale Barding
（骑兵鳞甲）

**研究经费：95/280**
**效果：封建时代的骑兵系单位防御提升25%**
**前提建筑：铁匠铺**

有效的提升骑兵系单位的防御，从而增强他们的战斗力。注意升级到城堡时代时，这项科技效果就会消失。

### Fletching
（翎羽箭）

**研究经费：95/280**
**效果：封建时代的远程系单位攻击提升25%**
**前提建筑：铁匠铺**

提升远程系单位的攻击力，对于远程系单位来说，攻击力要比防御力更为重要。注意升级到城堡时代时，这项科技效果就会消失。

### Fletching
（翎羽箭）

**研究经费：95/280**
**效果：封建时代的远程系单位攻击提升25%**
**前提建筑：铁匠铺**

提升远程系单位的攻击力，对于远程系单位来说，攻击力要比防御力更为重要。注意升级到城堡时代时，这项科技效果就会消失。

**Padded Armor**
**（衬棉甲）**

**研究经费：** 95/280
**效果：** 封建时代的远程系单位防御提升 25%
**前提建筑：** 铁匠铺
提升远程系单位的防御力，不过究其效果来说，不如提升攻击力。注意升级到城堡时代时，这项科技效果就会消失。

**Forging**
**（锻造）**

**研究经费：** 155/470
**效果：** 封建时代的步兵和骑兵系单位攻击提升 25%
**前提建筑：** 铁匠铺
同时提升步兵和骑兵系的攻击力，所以研究经费比较高，但仍是物有所值。注意升级到城堡时代时，这项科技效果就会消失。

**Tracking**
**（跟踪）**

**研究经费：** 95/280
**效果：** 所有步兵系单位视野 +2
**前提建筑：** 兵营
提升步兵系单位的视野，可以使他们更好的履行侦察的任务。不过提升幅度并不大，有时候我们可以放弃这项科技。

**Cartography**
**（绘图）**

**研究经费：** 95/280
**效果：** 所有单位视野 +1
**前提建筑：** 市场
提升全部单位的视野，但提升的幅度更小，是否要研究这项科技，就看玩家的喜好了。

**Trading**
**（贸易）**

**研究经费：** 95/280
**效果：** 提高交易时的兑换率
**前提建筑：** 市场
研究经费不算低，不过考虑到交易是我们常用的指令之一，三下两下就把这笔……了，有能力的话尽早完成这项研究吧！

**Coinage**
**（铸币）**

**研究经费：** 125/375
**效果：** 所有黄金收入提升 10%
**前提建筑：** 市场
有效的提升黄金的收入，几乎是必定要……科技。

# 城堡时代科技

**Town Patrol**
**（城镇巡逻）**

**研究经费：** 150/450
**效果：** 提升城镇中心 20% 的防御和 2 点视野
**前提建筑：** 城镇中心
和封建时代的相关科技一样，是否要研究就看个人喜好了。没什么特殊情况的话，这笔钱最好省下来。

**Hand Cart**
**（手推车）**

**研究经费：** 150/450
**效果：** 建筑物的造价降低 10%
**前提建筑：** 城镇中心
非常有用的科技，可以和封建时代的同效果的科技叠加。

**Shaft Mining**
**（矿井）**

**研究经费：** 150/450
**效果：** 采矿收入提升 15%
**前提建筑：** 矿场
继续提升采矿收入的科技，可以和封建时代的同效果科技叠加，尽早完成该项研究吧！

**Heavy Plow**
**（重犁）**

**研究经费：** 150/450
**效果：** 食物收入提升 10%
**前提建筑：** 磨坊
提升食物收入的科技，不过到了城堡时代，往往是黄金比较紧张，而食物相对比较宽裕，可以把它的研究放在"矿井"这项科技后完成。

**Chain Mail Armor**
**（锁子甲）**

**研究经费：** 150/450
**效果：** 城堡时代的步兵系单位防御提升 25%
**前提建筑：** 铁匠铺
提升步兵系防御，基本上来说，发展到了这个时代，取决于双方胜败的重要因素就是此类提升攻防的科技的研究。注意升级到帝王时代时，这项科技效果就会消失。

**Chain Barding**
**（骑兵锁甲）**

**研究经费：** 150/450
**效果：** 城堡时代的骑兵系单位防御提升 25%
**前提建筑：** 铁匠铺
提升骑兵系防御，对于以马姆鲁克为主力的撒拉逊文明来说，这肯定是必定要研究的科技。注意升级到帝王时代时，这项科技效果就会消失。

**Leather Armor**
**（皮制甲）**

**研究经费：** 150/450
**效果：** 城堡时代的远程系单位防御提升 25%
**前提建筑：** 铁匠铺
远程系的防御一般来说没有什么用，不过对于蒙骑兵来说，可能是个例外。注意升级到帝王时代时，这项科技效果就会消失。

**Iron Casting**
**（铸铁术）**

**研究经费：** 250/750
**效果：** 城堡时代的步兵和骑兵系单位攻击提升 25%
**前提建筑：** 铁匠铺
同时提升步兵和骑兵的攻击，相对所要求的经费也就较高。注意升级到帝王时代时，这项科技效果就会消失。

**Conscription**
**（征兵）**

**研究经费：** 150/450
**效果：** 步兵系单位造价各降低 15 食物和 15 黄金
**前提建筑：** 兵营
如果要以步兵为主力的话，这项科技是必须的。另外由于僧侣和村民也属步兵系，所以这项科技要比以下几个作用更广泛一些。

**Husbandry**
**（配种）**

**研究经费：** 150/450
**效果：** 骑兵系单位造价各降低 15 食物和……
**前提建筑：** 马厩
如果要以骑兵为主力的话，这项科技是……

**Archery Tournaments**
**（箭术比赛）**

**研究经费：** 150/450
**效果：** 远程系单位造价各降低 15 食物和……
**前提建筑：** 靶场
如果要大量生产长弓手或者蒙骑兵，这项……定是必不可少的。

**Mech's Guild**
**（技工行会）**

**研究经费：** 150/450
**效果：** 攻城系单位造价各降低 15 食物和……
**前提建筑：** 车间
攻城系单位对战局往往具有决定性的影响……量使用攻城单位则会彻底在局面上压倒……么这项科技肯定是不能少的。

**Banking**
**（银行）**

**研究经费：** 200/600
**效果：** 提升 5% 的黄金收入和交易时的……
**前提建筑：** 市场
比较实用的科技，有助于我们继续生产……可能提早研究它。

**Merchant Network**
**（商业网络）**

**研究经费：** 150/450
**效果：** 在市场雇佣兵种的额外花费降低……
**前提建筑：** 市场
要大量使用雇佣兵时，就最好研究这……省下一笔可观的财富。

**Redem……**

**研究经费：** 150/450
**效果：** 提升僧侣和精英……
**前提建筑：** 教堂
这项科技可以有效地提……我们使用僧侣，那就要……

**F……**

**研究经费：** 150/450
**效果：** 提升僧侣和精英……
**前提建筑：** 教堂
可以提高僧侣招降的成……不够保险，可以把这项……

**Sa……**

**研究经费：** 150/450
**效果：** 提升僧侣和精英……
**前提建筑：** 教堂
有效的提高僧侣的防御……以和步兵系防御提升的……场上就能存活的更久。

**Murder H……**

**研究经费：** 95/280
**效果：** 提升了望塔 25%……
**前提建筑：** 学院
作用并不大，一方面是了……方面是常利用单位站在……升了望塔本身的防御实际……

**Mas……**
**（石……**

**研究经费：** 150/450
**效果：** 提升建筑物 5%……
**前提建筑：** 学院
可以提升全部建筑物的……得那些散落在野外的农……被拆毁，有余力的话不妨……

# 帝王时……

**Crop Rota……**
**（作物……**

**研究经费：** 250/750
**效果：** 食物收入提升 10%……
**前提建筑：** 磨坊
到了帝王时代后，一般……源，这项科技就没必要那……

**Ring Archer A……**
**（圆……**

**研究经费：** 250/750
**效果：** 帝王时代的远程系……
**前提建筑：** 铁匠铺
和城堡时代的同效果科技……骑兵服务。

**Redemption**
**（忏悔）**

**研究经费**：150/450
**效果：提升僧侣和精英僧侣的治疗能力**
**前提建筑：教堂**
这项科技可以有效地提升僧侣的治疗效率，只要我们使用僧侣，那就要研究它。

**Fervor**
**（热忱）**

**研究经费**：150/450
**效果：提升僧侣和精英僧侣的招降能力**
**前提建筑：教堂**
可以提高僧侣招降的成功率，不过即使如此还是不够保险，可以把这项科技放在后期研究。

**Sanctity**
**（圣杯）**

**研究经费**：150/450
**效果：提升僧侣和精英僧侣25%防御**
**前提建筑：教堂**
有效的提高僧侣的防御，注意这项科技的效果可以和步兵系防御提升的效果叠加，这样僧侣在战场上就能存活的更久。

**Murder Holes**
**（垛口）**

**研究经费**：95/280
**效果：提升了望塔25%防御**
**前提建筑：学院**
作用并不大，一方面是了望塔并不算太常用，另一方面是常利用单位站在了望塔进行防守，所以提升了望塔本身的防御实际上并不能起到什么效果。

**Masonry**
**（石工术）**

**研究经费**：150/450
**效果：提升建筑物5%防御**
**前提建筑：学院**
可以提升全部建筑物的防御，这主要的意义是使得那些散落在野外的农场、矿场等不是那么容易被摧毁，有余力的话不妨就研究它。

## 帝王时代科技

**Crop Rotation**
**（作物循环）**

**研究经费**：250/750
**效果：食物收入提升10%**
**前提建筑：磨坊**
到了帝王时代后，一般来说不会很缺乏食物资源，这项科技就没必要那么早去研究了。

**Ring Archer Amor**
**（圆环甲）**

**研究经费**：250/750
**效果：帝王时代的远程系单位提升25%防御**
**前提建筑：铁匠铺**
和城堡时代的同效果科技一样，主要是为精英蒙古骑兵服务。

**Plate Barding**
**（骑兵平板甲）**

**研究经费**：250/750
**效果：帝王时代的骑兵系单位提升25%防御**
**前提建筑：铁匠铺**
要大量使用骑兵时，首先就不要忘了提升他们的能力。

**Bracers**
**（护腕）**

**研究经费**：250/750
**效果：帝王时代的远程系单位提升25%攻击**
**前提建筑：铁匠铺**
帝王时代的远程系单位的作用往往被更为强大的攻城单位所替代，但即使如此，这项科技还是有一定的作用，比如要使用精英长弓手或者精英蒙骑兵的场合。

**Plate Mail Armor**
**（平板甲）**

**研究经费**：250/750
**效果：帝王时代的步兵系单位提升25%防御**
**前提建筑：铁匠铺**
帝王时代已经是文明的最顶级，所以不需要有什么保留，得抓紧时间提升部队的能力。这项科技同时也极大的帮助了僧侣和村民顺利在战场上存活。

**Blast Furnace**
**（熔炉）**

**研究经费**：625/975
**效果：帝王时代的步兵和骑兵系单位提升25%攻击**
**前提建筑：铁匠铺**
这可以说是帝王时代中最实用的科技，同时研究经费也是最高的。

**Arena**
**（竞技场）**

**研究经费**：250/750
**效果：允许生产冠军**
**前提建筑：兵营**
使用冠军时所必须的前提科技，由于冠军性价比比较高，所以事先在这项科技上花点钱也是值得的。

**Squires**
**（侍从）**

**研究经费**：250/750
**效果：允许生产圣骑士**
**前提建筑：马厩**
圣骑士的实用性不如冠军，所以这项科技也就没那么实用了。

**Flaming Arrows**
**（燃烧箭）**

**研究经费**：300/900
**效果：远程系单位对建筑物攻击效果不再降低**
**前提建筑：靶场**
后期攻城拔寨时必备的科技之一，这样远程单位一样可以给建筑物造成可观伤害了！

**Sappers**
**（地道挖掘）**

**研究经费**：300/900
**效果：所有步兵系单位对建筑物攻击提升50%**
**前提建筑：城堡**
攻城必备科技，这样即使几个步兵也能很快地拆除对方的建筑，而不一定需要冲车的帮助。

**Hoardings**
**（围栏）**

**研究经费**：250/750
**效果：提升城堡35%防御**
**前提建筑：城堡**
常建造在前线的城堡往往是敌军火力集中的对象，所以它的防御力提升也是相当的重要。

**Spies**
**（间谍）**

**研究经费**：300/900
**效果：使敌方的城镇中心永远可见**
**前提建筑：城堡**
比较实用的科技，由此我方不仅能得知敌方城镇中心的所在地，而且还可以看到敌方都生产了什么单位，这样就可以采取相应的策略。

**Guilds**
**（同业工会）**

**研究经费**：300/900
**效果：提升5%黄金收入和交易时的兑换率**
**前提建筑：市场**
最后一次提升黄金收入和兑换率的科技，不过在帝王时代，资源往往不是最首要的问题，所以这项科技也就不是最首要的研究对象。

**Atonement**
**（救赎）**

**研究经费**：250/750
**效果：提升僧侣和精英僧侣的治疗能力**
**前提建筑：教堂**
再次提升僧侣的治疗效率，注意这个是可以和城堡时代的同效果科技叠加的。此时精英僧侣一次治疗就可以回复单位将近一半的HP。

**Block Printing**
**（活字印刷）**

**研究经费**：250/750
**效果：提高僧侣和精英僧侣的招降能力**
**前提建筑：教堂**
再次提升僧侣的招降成功率，如果和城堡时代的同效果科技一起研究的话，那么是可以在战场上尝试去招降的。

**Illumination**
**（圣光）**

**研究经费**：250/750
**效果：提升炼金术收入的50%**
**前提建筑：教堂**
有效提升炼金的收入，不过并不算实用，一方面由于不会很缺钱，另一方面，从炼金中获得的黄金收入并不会很多。

**Faith**
**（信仰）**

**研究经费：250/750**
**效果：提升僧侣和精英僧侣25%防御**
**前提建筑：教堂**

如果完成了所有能够提升僧侣防御的科技的话，看似脆弱的僧侣也能成为一面坚盾，再两两相互治疗的话，基本上很难被打死。

**Treadmill Crane**
**（脚踏式起重机）**

**研究经费：250/750**
**效果：建筑物造价降低10%**
**前提建筑：学院**

如果不是要建造价格高昂的奇迹的话，这项科技一般来说都没什么用。

**Siege Engineers**
**（攻城技师）**

**研究经费：250/750**
**效果：允许生产帝王时代的攻城系单位**
**前提建筑：学院**

攻城系单位并不会随着文明时代的升级而升级，那所以要想发挥帝王时代攻城单位强大的能力，那首先就要研究这项科技。

**Architecture**
**（建筑学）**

**研究经费：250/750**
**效果：提升建筑物5%防御**
**前提建筑：学院**

虽然看似提升的幅度很小，但帝王时代时双方的成败可能也就在于建筑物争夺的成功与否，建筑物的防御能高一些那是最好。

**Chemistry**
**（化学）**

**研究经费：250/750**
**效果：允许生产火枪手和加农炮**
**前提建筑：学院**

火枪手和加农炮都不算是很常用的兵种，如[illegible]是特殊情况的话，这项科技的研究经费可以[illegible]来……

**Ballistics**
**（弹道学）**

**研究经费：300/900**
**效果：射程超过1的攻城系单位攻击提升2[illegible]**
**前提建筑：学院**

使用攻城单位时必备的科技，升级后的攻城[illegible]往往有一击秒杀敌方单位的恐怖实力。

# 研究心得篇

**《帝国时代DS》虽然和传统的《帝国》系列有一定差异，但万变不离其宗，对于专业《帝国》玩家来说，要掌握还是不难的。而《帝国时代DS》毕竟又是一款回合制战棋游戏，对于《超级大战争》系列的老玩家来说，也是很容易驾轻就熟的。毕竟，在生产、发展、侦察、兵种、战术等几个方面，大多数同类游戏中都是相同的，而《帝国时代DS》也算是掌机同类游戏中，将这几个要素演绎的最为淋漓尽致的一作。也许以后的《超级大战争DS2》，能将其升华到新的高度境界吧！以下的研究心得，主要适用于自由对战模式，并遵循游戏的默认规则设定，像关掉战争迷雾是肯定不允许的。**

## 资源采集
## 白手起家的开拓史

游戏中的资源采集可以分为三部分，前两部分分别是食物和黄金的采集，最后一项则是探索地图拾取道具。食物和黄金就相当于玩家可使用的金钱，缺少金钱显然是万万不能的，打好食物和黄金的采集基础，那么无论是以后的生产还是发展，效率都会大大提升，这是大家都知道的道理。那么具体应该注意哪些事项呢？

首先，村民不要生产太多，村民数量多并不会意味着资源采集效率的提高，这是和一般即时战略游戏不同的。因为村民造价不菲（100/100），且村民并不能直接采集资源，还必须建造相应的资源采集建筑，这样的话初期的经费就会很紧张，一旦经费不足，那么多余的村民就只能干着急没活干。另一方面，初期的生产上限只有7，村民数量太多的话也会影响到其他作战单位的数量。一般来说，无论采取什么样的发展策略，在第一个村民建造完城镇大厅后，立刻再生产一个村民，保持两个村民同时工作，度过黑暗时代即可。当黑暗时代结束时，根据接下来的发展方向，可以考虑是否再生产第三个村民。

其次，要注意食物和黄金的采集比例，两者缺一不可，这主要就是针对在食物和黄金相应采集建筑上所投入的经费比例问题。在标准情况下，也就是不考虑文明优势，那么食物采集单位建筑是1磨坊+4农场，共花费480/320，每天可提供250食物；黄金采集单位建筑是1矿场，花费360/240，每天可提供100黄金。表面看来食物采集建筑的性价比更高，但要注意食物采集建筑全部完成建造需要5天（如果让1个村民建造的话），前4天是不能保证250食物/日的收入的；而黄金采集建筑矿场只需要1天即可完成，之后每天都可保证稳定的黄金收入。所以我们可以下个结论，就是采集食物所投入成本较低，而采集黄金的效率要更高。了解了这个特点，在根据自己生产发展的需要，不难控制好食物和黄金的采集比例。到了封建时代后，由于有市场可以进行交易，再加上村民有更多的闲暇去同时修建农场，这时候采集食物就要比采集黄金更为合算一些了。

最后，要注意对地图的探索，这也是资源采集的重要一部分。地图上的道具也能提供一些可观的资源收入，再加上我方初期也拥有一些机动兵力，不用来探索实在是浪费。探索的道具主要就是三种：羚羊（获得食物）、钱袋（获得黄金）、遗迹（随机物品），而遗骸只能被僧侣拾取，显然不在们初期探索的目标之内。注意遗迹有可能会让探索单位阵亡，所以一定要用便宜的民兵或者侦察骑兵去探索，万万不可让英雄冒险，否则后果自负。另外，三位骑马的英雄拥有较高的移动力，在探索时显然会获得一些优势，而侦察骑兵拥有极高的移动力和视野，也是探索的好手。所以能生产侦察骑兵的马厩不仅是重要的部队生产建筑，对探索也有一定帮助，甚至可以视作资源采集建筑之一。

## 快攻
## 把敌人扼杀在摇篮中

快攻也被称作Rush，意思就是在游戏初期（黑暗时代）集中优势兵力，对敌人发动一次小规模但致命的袭击。快攻的存在使得游戏的节奏更快，局面也更紧张刺激。虽然我们不一定每次游戏都要去快攻，但了解快攻的技巧也是非常必要的。

游戏开局时就拥有一个英雄，他（她）会是快攻成败的关键力量。我们已经知道5个文明[illegible]的各自特点，所以在开局时是否要决定快攻[illegible]要看看双方英雄彼此之间的相克关系。显然[illegible]各方面能力都胜过源义经，而源义经则是无[illegible]制萨拉丁和理查德，成吉思汗虽然灵巧，但[illegible]查德时只有疲于奔命的份。如果英雄条件不[illegible]么就不要尝试去强行快攻了。另外，能用来[illegible]攻的兵种，除了英雄外，也就是黑暗时代的[illegible]兵和武装部队，这两种部队在理查德和萨拉丁[illegible]都没任何便宜可占，如果没有源义经来压制[illegible]雄，那么快攻很可能就会失败。以上这些都是[illegible]的前提条件，实际上，快攻成败与否，除了英[illegible]间“PK”的结果外，还在于对对手的侦察是否[illegible]以及是否能成功集中优势兵力以多打少等等。

笔者最喜欢用法兰克来进行快攻，因为[illegible]德个人攻防能力很强，即使面对兵种类型克[illegible]理查德或者萨拉丁也不落于下风。另外她还[illegible]的回复与杀伤效果的英雄技，单兵作战能力无[illegible]及。而“武器铸造”这项科技是必须研究不[illegible]它可以提升贞德和民兵25%的攻击力，有效[illegible]我们在黑暗时代牢牢的把握住战局。快攻时[illegible]要让所有部队集中攻击对方英雄，只需要让[illegible]英雄与其一对一即可。因为英雄防御很高，又[illegible]靠建筑来回复HP，短时间内很难被杀死。[illegible]队在歼灭对方作战力量之余，应主要去屠杀[illegible]村民，实在不行顺手拆掉几座农田也好，总[illegible]来和对方英雄搏命要好。即使快攻成功得手，[illegible]必能顺利在黑暗时代解决对手，不过这也[illegible]对方要么损兵折将，要么资源采集受到很大[illegible]在封建时代就很难再抵挡我方的攻势了。

## 兵种搭配
## 众人拾柴火焰高

同大部分战略游戏一样，多种特性的兵[illegible]成的军团，往往要比纯单兵种所堆砌成的[illegible]要更有效率，这是大家所公认的原则。《[illegible]DS》虽然有60多种兵种，不过不少都是[illegible]的变种或者加强型，实际上并不算复杂。[illegible]

虽然自由，但总要遵循一定规律，并不完全是随心所欲。要了解这个规律的话，首先得了解各文明的核心兵种。何谓核心兵种？就是战斗力较强或者性价比较高，可以作为核心主力的兵种。各文明的核心兵种都是不同的，我们接下来一个个详细分析，不过像凯尔特掠夺者、战象、弩车、抛石机这类部队战斗能力很强，对于任何文明来说都肯定是当之无愧的核心。

首先来看法兰克，它的核心兵种除了自己所独有的投斧手外，骑士／重骑兵、圣骑士、僧侣的造价打过折扣，不好好利用一番是不行的。投斧手必定是主力，再加上Skirmish的特技，不会轻易被骑兵所欺凌，但面对远程部队就发挥不出来作用了。骑兵虽然战斗力不及骆驼，又被枪兵完全压制，不适合量产作为主力，但在这里作用主要是辅助投斧手，帮助他消灭一些步兵及远程部队。僧侣的折价是法兰克的最大福音，强烈建议大量生产他们，一方面他们可以给核心兵种补血并招降敌军，另一方面，僧侣升级防御后很难被杀死，这样就可以作为防守的坚实盾牌，让后面的弩车或者抛石机尽情开火。除了僧侣外，贞德也有很强的回复能力，彼此互相治疗的话，是很难被打倒的。

其次是日本，独有兵种武士自不必说，升级速度惊人，移动力又高，作战能力远远强于一般步兵。造价打折的兵种是枪兵／长枪兵、弩手／强弩手、火枪手，这简直就是为武士量身选择的搭档。枪兵克制了武士的最大天敌骑兵，而弩手和火枪手又可以伴随着武士慢慢推进。当然，僧侣还是必不可少的，他们的主要作用就是为升过级但已经受伤的武士补血，数量没必要太多。此外，源义经也隶属枪兵类型，有他的存在，就不用过多担心自己的武士和弩手被对方的骑兵欺凌。

接下来是蒙古，打折的兵种有侦察骑兵、轻骑兵和骑弓手，我们主要用到的是骑弓手，价格低廉，移动力出色，配合蒙骑兵构成纯远程组合。蒙骑兵由于有First Strike特技，可以冲在最前面，而骑弓手则尽量要站在蒙骑兵后面放冷箭。虽然他们射程都很差，不过由于移动力高，要点杀或者面创敌军都很轻松，也很容易利用到山地或者丘陵地形来提升射程。成吉思汗还有提升移动力的英雄技，可以让弓手们更好地捕捉目标。不过纯远程组合遇到骑兵时还是有点吃亏，配备一些枪兵是很重要的，或者带上少数几头战象也是可以的。

然后是撒拉逊，马姆鲁克肯定是必不可少的，而打折的兵种也颇令人可喜：轻骑兵、骑弓手、投石车、加农炮，这些兵种都要围绕马姆鲁克展开，骑弓手要躲在马姆鲁克后面开火，并在必要时刻要保护马姆鲁克不受对方枪兵威胁，投石车和加农炮虽然不是最好用的攻城武器，但威力也非常大，可以配合马姆鲁克来层层推进。撒拉逊的基本步兵单位如双手剑士、冠军等都比较贵，所以价格不受影响的凯尔特掠夺者就比较珍贵了，在市场中见到后一定要抢下来。萨拉丁两个英雄技分别提升部队防御和远程单位攻击，正好对应马姆鲁克和骑弓手这两个主力单位。

最后是不列颠，长弓手攻击恐怖，人见人怕，打折的兵种有弩手／强弩手、巨剑兵／双手剑士、冠军，很明显就是用步兵＋远程推进这个组合的。不过没有枪兵保护的话，这个组合容易被骑兵所冲散，远程部队需要盾牌来保护，对于不列颠来说，这个盾牌除了步兵和枪兵外，僧侣和战争冲车也是一个不错的选择。大量使用远程部队的一个原因就是理查德拥有提升射程的英雄技，这对于长弓手来说真是如虎添翼，即使是英雄，如果冲得太靠前也难逃被点杀的命运。

其实《帝国时代DS》各文明的兵种本来就几乎没有差异，也不像《超级大战争》那样靠指挥官来修正兵种能力，所以只能从造价上拉开差距了。但造价这东西真不是什么大问题，到了后期资金并不会匮乏，再加上生产上限的限制，这一点造价差距并不能很明显的体现出来，所以各文明主要都是围绕着自己的独有兵种和英雄来展开兵种搭配，而并非仅仅去追求所谓的性价比。

## 管中窥豹
## 从建筑构造看发展方向

本作和一般的即时战略游戏发展模式不同，即使有钱也不能随意建造建筑，而是必须建造在城镇中心周围（奇迹、矿场等建筑除外）。一个城镇中心周围只允许建造4座建筑，要想建造更多的建筑，首先就必须花大价钱造一个新的城镇中心，这在游戏前期显然是不现实的。那么在有限的建筑位置下，要想完全发挥自己的既定战术，就必须严格按照要求来建造建筑。同样，从对方所建造的建筑，也很容易推断出他要采取的战术。

在黑暗时代和封建时代前期，基本上来说，玩家只可能拥有一个城镇中心也就是4个建筑空位可用，那么我们就来看看如何利用这4个空位。为了方便读者比较对照，我们逐条分别说明：

### 科技发展型：马厩＋市场

这个打法目标主要是以发展科技为目的，快速升级到城堡时代，利用高级兵种进行压制。但初期则要面对兵力几乎真空的发展期，如果被对方快攻那可能就会有点无奈。一开始全力研究科技，只建造一座马厩，别的什么都不要造（当然资源采集建筑还是必不可少的），生产侦察骑兵去探索地图，同时它也可以配合英雄作为初期的守备力量。探索得力的话会比对手多出不少资源，再加上初期花费少，很容易升级到封建时代。到了封建时代后，建造一座市场。它的作用主要是调整资源平衡，不至于耽误科技研究的进度，此外，它还提供一些科技研究的必要前提条件，这样的话可研究的科技有7项，刚好够升级城堡时代所需要的要求。市场最后一个作用，就是提供雇佣兵来战斗，因为这时候对方不可能不来进攻，仅靠一座马厩来生产部队是很难进行防守的。不过雇佣兵价格昂贵，封建时代又没有什么“特色产品”，额外消耗的恰恰又是科技研究所依赖的黄金，非必要的时候尽量不要多造。到了城堡时代时，还余下两个建筑空位，可以用来建造教堂或车间等高级建筑，十分方便。

这个打法还可以稍作一些调整，就是在封建时代来到时再建造一座兵营，这样的话防守力量会更强，不需要再依赖市场的雇佣兵，而且兵营还能提供一项科技研究——Tracking（跟踪），这可要比Town Watch（城镇了望）这项科技实用一些。但兵营的建造费用不可能忽略不计，这势必会对科技研究的速度有一定的影响，但无关大局，看玩家自己的喜好了。蒙古和撒拉逊文明建议使用这个打法。蒙古的优势就是科技研究经费少，成吉思汗的英雄技又可以让这个研究经费再度降低，发展科技的速度是无人能及的。蒙古的侦察骑兵造价打折，这对于初期的发展也算是一个优势。撒拉逊的优势是采矿收入高，萨拉丁的英雄技又可以增加黄金，所以初期就有更多的黄金来进行科技研究，此外，撒拉逊的轻骑兵价钱打折，这样的话在封建时代就可以更好的利用它们来阻挡对手的攻势。

### 初期快攻型
### 兵营＋马厩＋铁匠铺＋兵营／马厩／靶场

反经济型的打法，这个方针就是在最短的时间内集结最优势的兵力去扫荡对手，所以一下子就用光了4个建筑空位。缺点就是后劲不足，升级到城堡时代的时间肯定就比较慢。开局建造完磨坊后，迅速摆下兵营和马厩，先造哪个都无所谓。然后在保证资源采集建筑不受影响的前提下，双建筑生产单位配合英雄去攻击，注意Weaponsmiths（武器铸造）这项科技一定是非研究不可的。由于生产上限的存在，初期不可能生产出大量兵力去剿灭对手，所以我们的目标依然还是要升级到封建时代，只不过要在黑暗时代给对手制造点麻烦而已。升级到封建时代后，造出铁匠铺来研究提升部队攻防能力的科技，并在资金允许的情况下，放下第三个生产建筑——兵营、马厩、靶场均可，这主要根据实际情况而定。三建筑源源不断地出兵，再加上部队的攻防得到过提升，想不把握主动都难。建议研究攻防能力时，应先研究能提升英雄防御能力的科技，比如选择的英雄是贞德或源义经，那么先研究的肯定是Scale Mail Armor（步兵鳞甲），即使我方主力部队以骑兵为主。原因很简单，英雄本身就以防御见长，他的存活远远要比其他单位是否受损失更为重要，损失几个骑兵还不至于影响大局，但一旦英雄阵亡，那么想重夺优势就难了，毕竟在封建时代还没办法复活英雄。

这个打法也可以做出调整，那就是把第三个生产建筑换成市场，这样的话能调整资源平衡，不至于影响部队攻防的研究，但出兵的效率和数量就会降低，毕竟这时候市场的雇佣兵性价比实在不敢恭维。法兰克和日本非常适合使用这个打法，因为其英雄都属步兵类型，能享受到“武器铸造”这项科技的效果，初期优势很强。法兰克虽然初期兵种没有任何价格优势，但拥有贞德这样优秀的英雄，凭借她的个人能力，以及群体杀伤和群体回复的英雄技，足可奠定胜局。日本的英雄源义经战斗力很强又能群体回复，枪兵造价还打折，配合步兵或者投矛手都挺好用。如果对方的英雄是理查德或者萨拉丁的话，见到源义经以及大量的枪兵是绝对不敢正面迎战的。

### 仙人指路型：马厩+3建筑

“仙人指路”在中国象棋中指的是以“兵三进一”或“兵七进一”为起手的开局，要旨是静观其变，后发制人。方法是先造下一座马厩，生产侦察骑兵探索对方的发展动向，并顺带捡点道具。虽然和科技发展型的打法很像，但主导思想完全不同，接下来我方要采取的行动，也就是随后所摆下的三个建筑，完全是根据对手的发展动向来决定的。

如果发现对手采取的是发展科技的打法，我方也一样可以选择攀升科技，这样的话和“科技发展型”的打法没有什么区别，就不重复介绍了。除了发展科技外，主要思路无外乎就是纯爆兵压制或者出兵发展两不误的打法。首先说说纯爆兵打法，这个和“初期快攻型”打法有点区别，主要不同之处就在于它的目标是定位在封建时代的大规模进攻，而并非初期快攻打法那样，在黑暗时代就要去厉兵秣马。在封建时代，除了市场外，能生产作战单位的建筑有兵营、马厩、靶场三种，外加提升攻防之用的铁匠铺，我们要从这4个建筑中选择3个来填充那剩余的建筑空位。选择何种建筑，除了要以对方的发展动向为依据外，还要结合各文明特征，这分析起来就比较复杂。简单来说，以撒拉逊文明为例，轻骑兵的造价打过折扣，没有理由不量产，而投矛手价格低廉，又可以靠萨拉丁的英雄技来提升攻击，再加上Skirmish的特技，层层推进起来还是很可怕的。所以说，相应的生产建筑马厩和靶场就可以多建造一些，但兵营和铁匠铺毕竟也能起到一些辅助作用，还是可以考虑一下。不列颠方面，虽然没有打折的初期兵种，但理查德能利用英雄技提升大部队的攻击，作战能力并不差，步兵骑兵枪兵外加弓手这样的立体组合效果会很不错，这时候就可以兵营马厩靶场各一个，外加铁匠铺，是很标准的建筑搭配。另外，理查德还能够提升远程部队的射程，这时建议多用投矛手，这种能力并不比弓箭手差多少，但造价更低廉的单位一旦具有了和弓箭手相同的射程，推进起来非常霸道，别忘了他们有Skirmish这个特技，不那么容易被近战单位欺负。建筑方面就可以起两个靶场，还有一个空位就看需要而定了。

出兵兼发展型的打法也不复杂，主要就是要建造一座市场，还有两个空位是建造部队生产建筑或者铁匠铺。市场用来调节资源平衡，有助于提高科技研究的效率，与此同时部队生产也要跟上，这个平衡点就要靠玩家自己把握了。一般情况下来说，这种打法是最常用的，虽然更为灵活，但特点也就不突出了。

单城镇中心条件下的建筑构造变化虽然不多，但却是十分的重要，因为这是初期发展的必然过程。当玩家拥有了第二甚至第三个城镇中心后，变化就更多了，但这时候往往已经到达游戏的中后期，它们所起到的作用，也仅仅是决定兵种的构成搭配而已。比如法兰克所使用的僧侣海战术，就要求两个甚至更多的教堂去同时生产僧侣，而不列颠喜欢大量生产王牌兵种长攻手，那首先也要多建造几座城堡才是。这个理解起来并不复杂，我们就不再详细分析介绍了。

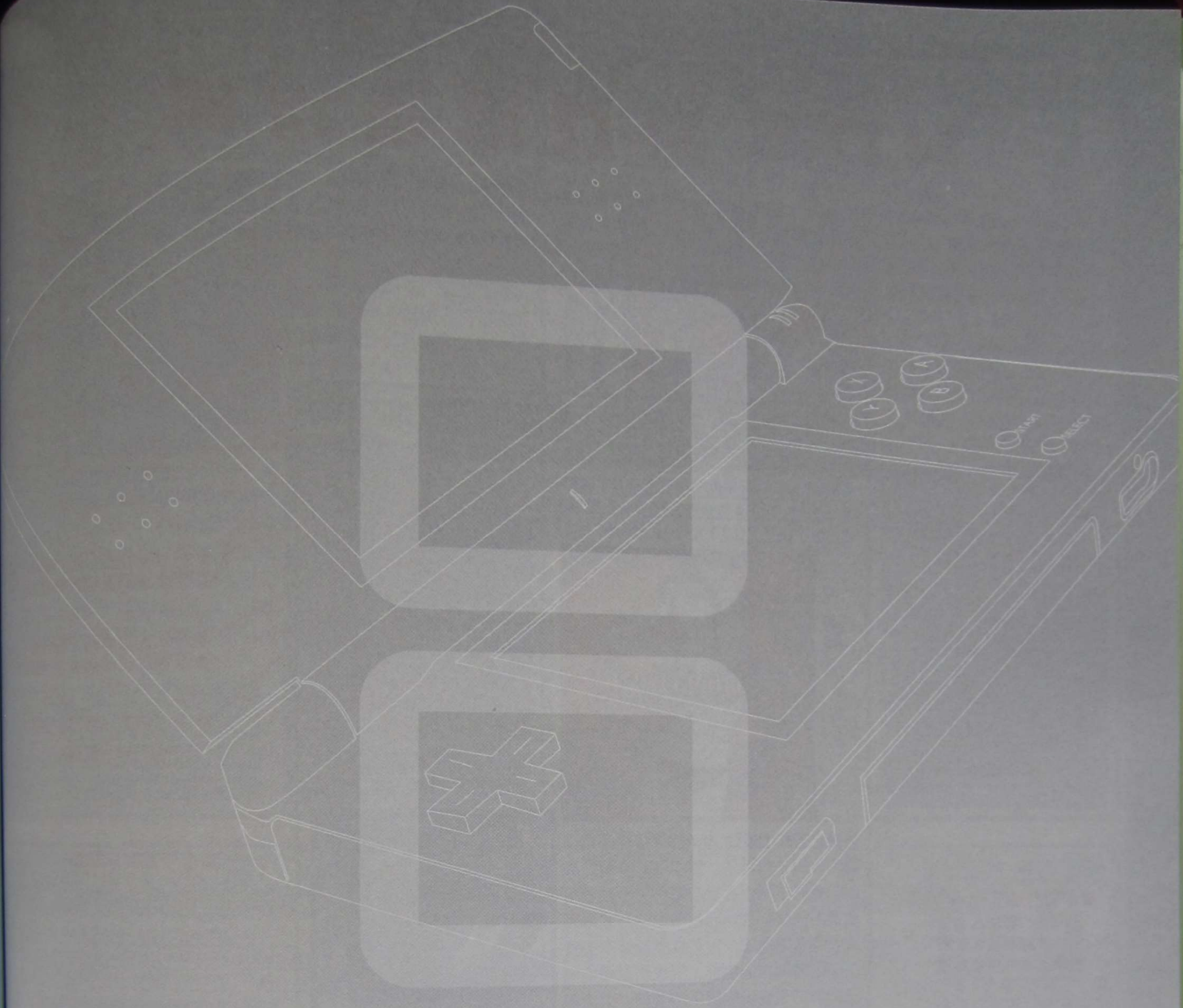
## 旁门左道
## BUG与秘技

不记得从哪里看到过的一句话：“没有BUG的游戏不是好游戏。”仔细想想也有几分道理。一方面，某些游戏BUG可以增加游戏乐趣，这种常被称作良性BUG，在一些FC经典游戏中不难见到，比如《吞食天地——诸葛孔明传》的无限复制大法，《霸王的大陆》中的神秘人伊籍、阿会喃等。即使是导致定版死机的恶性BUG，也可以为我们所用——比如在街机厅中将要通关时祭出“死机大法”，然后找BOSS索币……另一方面，游戏系统越复杂，也就越容易出现BUG，这就好比一部长篇小说，难免不出现错别字那样。只不过经过debug这道程序后，大部分BUG要在游戏正式发售前被处理掉，要是留给玩家来发现，那对于这款游戏的名誉来说，可就不是什么好事。

《帝国时代DS》的制作过程也许就充满坎坷，从与实际游戏差异很大的官方预览图片中就可以发现一些端倪，这款游戏应该是一改再改，经历过不少大调整，最后终于如期发售，不过遗憾的是不少BUG还是留了下来。首先就是死机BUG，玩家除了关机外无法进行任何操作。厂商对此在其主页上发布一个致歉声明，请玩家在存档退出时不要使用“Save & Quit”选项，而是直接选Save…出游戏或者直接关机。但这种亡羊补牢的…能让玩家感到满意。其次就是单位重叠的…在剧情模式中不难见到，电脑往往有2个…位同时挤在一格内，不过在选择攻击对象…可以用方向键来切换的。造成这个BUG的…是电脑自动生产部队的指令，这个指令无…建筑物是否被占据（如果是玩家操控，建…不会出现生产部队的指令可选择），可惜…是无法利用到这个BUG了。接下来就是圆…法进行文明升级的BUG，这个直接导致圆…个兵种被弃用，因为谁也不想去生产一个…士高，但升级后战斗力不如骑士的家伙。…英雄复活时的经费显示问题，无论在什么文…下，英雄复活花费显示的都是750/750，但…这个花费是肯定不够的。最后就是可笑的…显示问题，这在之前也提到过，明明被攻击…HP已经变成0，但却还能看到有些执著的…不停的挥剑战斗，果然是“士可杀，不可…

最后还有两个良性BUG，我们也可以…的称其为“秘技”。首先就是成吉思汗的能力…在城堡时代就具有帝王时代的攻防能力，我…都注意到了，这对于蒙古文明来说算得上…“优势”，二话别说，赶紧升级到城堡时代…吧！另外一个就是在剧情模式下关闭文明…技，这个比较有用，因为我们可以同时使用…文明的独有兵种来协助完成相应的关卡，试…同时使用武士＋长弓手＋马姆鲁克会是什么…当然，电脑是享受不到这个优惠条件的。方…单，先在任意自由对战模式下开始游戏，并…游戏设定中选择关闭文明特征，然后再存档…戏。这时候开启任意一个剧情模式的关卡，…现能够以关闭文明特征的状态下进行游戏了…情模式折腾得焦头烂额的朋友，不妨试一下…没准就能帮上不少忙。





# NDS
# 游戏完全年鉴

制作 掌机王全体编辑

# NDS游戏年鉴说明

本年鉴收录2004年12月至2006年3月期间发售的全部213款NDS游戏，包括日版、美版、欧版、大陆行货版。由于有些游戏会发售不同地区的版本，为避免重复，不同地区版本的同一个游戏我们只收录最先发售的版本，不过在备注栏我们会注明其他地区版本的发售时间。年鉴收录的每款游戏都有详细的资料和游戏介绍，并有我们给出的推荐度，希望能成为大家查询资料或者购买游戏的参考。

■游戏中文译名
■游戏原名

## 为你而死

Feel the Magic：XY/XX

推荐度 **8**

◆SEGA/Sonic Team◆ETC◆2004年11月21日◆美版
◆1～8人◆256Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2004年12月2日（日版）/2005年3月11日（欧版）

■游戏包装封面




跟随NDS首发的一款风格独特的游戏，游戏的制作方为一向求新求变的Sonic Team，他们在NDS上的首度出击再次让玩家们眼前一亮。游戏中收录了多款玩法新颖的小游戏，在游戏的构成上与Nintendo著名的《瓦里奥制造》十分相似，游戏完全摒弃了传统的按键操作，利用触摸、麦克风等全新机能来玩各种小游戏，十分新颖。而游戏画面的表现十分特别，其中的人物都是类似于剪影式的，而且在每个关卡前表示剧情的时候都会用四格漫画的方式来表现。游戏中达成一定条件就能够获得女主角的各种衣着首饰，玩家可以根据自己的喜好去装扮心目中的女神，大大增加了投入度。

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |



■推荐度
我们根据游戏的品质以及……给出的推荐分数，满分为10分。

◆游戏发行商/制作商◆游戏类型◆游戏发售日◆游戏……

◆游戏人数◆记忆容量◆……◆推荐玩家年龄◆游戏……

◆备注信息（包括其他……售日期、限定版情报）

■游戏实际画面

■游戏介绍
以260字左右的篇幅，介绍该游戏的大致特点，以便让大家对该游戏有一个基本的认识。某些比较重头的游戏我们会用650字左右的篇幅进行介绍。

■游戏分项评分

注 任天堂的日版游戏售价都是包含了5%消费税的含税价格，其他厂商的游戏都是不含税价格。

## 游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

| 简写 | 类型 | 简写 | 类型 |
|---|---|---|---|
| ACT | 动作游戏 | PUZ | 益智类游戏 |
| A·RPG | 动作+角色扮演游戏 | RAC | 赛车游戏 |
| AVG | 冒险游戏 | RPG | 角色扮演游戏 |
| A·AVG | 动作+冒险游戏 | RTS | 即时战略游戏 |
| ETC | 其他类游戏 | SLG | 模拟/战略游戏 |
| FPS | 第一人称视点射击游戏 | S·RPG | 战略角色扮演类游戏 |
| FTG | 格斗游戏 | SPG | 运动游戏 |
| MMORPG | 大型多人在线角色扮演游戏 | STG | 射击游戏 |
| MUG | 音乐游戏 | TAB | 桌面游戏 |

## 蜘蛛侠 2
Spider–Man2

推荐度 **7**

◆Activision◆ACT◆2004年11月16日◆美版
◆1人◆256Mb◆24.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年1月6日（日版）/2005年3月11日（欧版）



欧美大受欢迎的《蜘蛛侠2》电影所改编的游戏，本作主要讲述了蜘蛛侠与邪恶的章鱼博士进行斗争的故事。作为一款电影改编游戏，玩家将通过完成各种难度的任务来逐步发展故事剧情，这其中还会不时穿插电影片段。游戏中任务大致分为主线和分支任务，需要玩家操纵蜘蛛侠在不同的场景的来回穿梭，比如要求打倒某个敌人或者是迅速到达某个地点等。本作的最大特点就是充分利用了NDS触摸屏功能来体验蜘蛛侠那行云流水的动作和爽快的打击感，比如空中弹跳、发射蜘蛛丝等动作都能直接用触控笔来完成。NDS上屏是显示游戏动态画面，而下屏就是实际指令菜单。

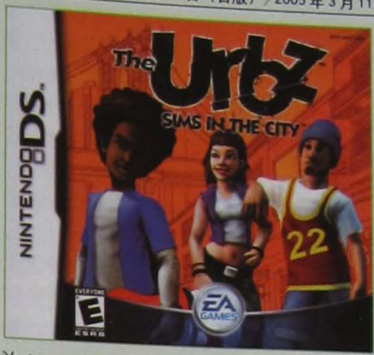


| | |
|---|---|
| 画面 | ★★☆☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 模拟人生 上流社会
The URBZ：Sims in the City

推荐度 **7**

◆EA◆SLG◆2004年11月17日◆美版
◆1人◆256Mb◆24.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2004年12月02日（日版）/2005年3月11日（欧版）



NDS版本的《模拟人生》是以GBA版为基础重新制作的游戏，不过相比较于GBA版来说又有很大的改进，由于NDS采用了双屏幕设计，游戏时在下屏能直观的显示游戏菜单和场景地图，便于玩家边看地图边进行操作。游戏中除了剧情模式和多人无线网络连接模式外，还特别增加了专为NDS触摸功能而设置的5个迷你游戏，游戏中能选择7个游戏主角，还有超过100名性格不同的NPC登场，以及24种物品和8种宠物供玩家选择。游戏拥有比前作更为宽广的自由活动场地，还增加了多条游戏新规则。除此之外在剧情方面的考虑，还特别为NDS版制作了原创的游戏舞台。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

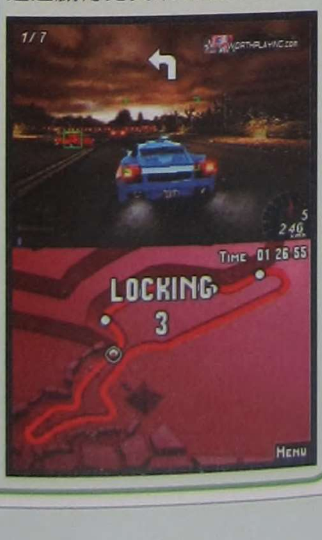
## 沥青都市 GT
Asphalt Urban GT

推荐度 **7**

◆Ubisoft◆RAC◆2004年11月17日◆美版
◆1~4人◆256Mb◆24.99美元◆12岁以上◆无对应周边
◆备注：2005年3月11日（欧版）/2005年6月30日（日版）



游戏结合了模拟真实驾驶与风驰电掣般爽快感两种风格。玩家可以驾驭包括"林宝坚尼"在内的共23款世界级的梦幻跑车，前往纽约、迈阿密、巴黎以及东京等9条著名赛道进行比赛。游戏中提供了30种可调整的部件，比如更换轮胎、引擎和车体等，玩家可以通过赢得比赛来赚取奖金，以此来打造属于自己的冠军车。游戏中包含5种游戏模式，并具有视角调整和回放功能。游戏充分发挥了NDS的3D处理能力，勾勒出细腻逼真的赛车与场景，利用NDS的双屏来分别显示地图和对手情况，让玩家能时刻了解赛况。另外通过NDS的无线通信机能最大支持4人联机对战。

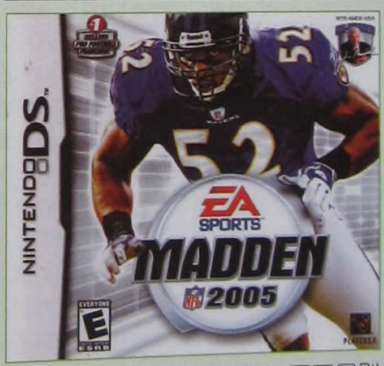


| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

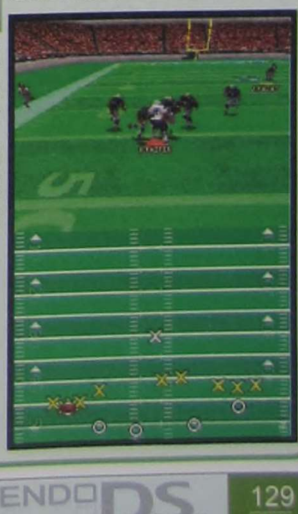
## 麦登橄榄球 2005
Madden NFL 2005

推荐度 **5**

◆EA◆SPG◆2004年11月17日◆美版
◆1~2人◆128Mb◆19.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



本作是一款掌机平台上的美式橄榄球游戏，由于机能的限制，游戏画面比较简陋，球员建模比较粗糙，远处的球员反映在屏幕上只是一个模糊的人型。游戏对赛场声效的模拟也不是很成功，比赛时只能听见一片嘈杂的嗡嗡声。NDS的双屏幕设计和触控笔功能在某种程度上提高了本作的娱乐性，上屏幕显示赛场情况，而下屏则用来排兵布阵，玩家直接用触控笔点击下屏的指令菜单便能对场上队员下达各种战术指令。游戏中拥有32支美国职业橄榄球队，玩家可以挑选自己喜爱的队伍进行不同赛制的比赛。另外游戏操作设置与家用机版不太一样，需要有个适应阶段。



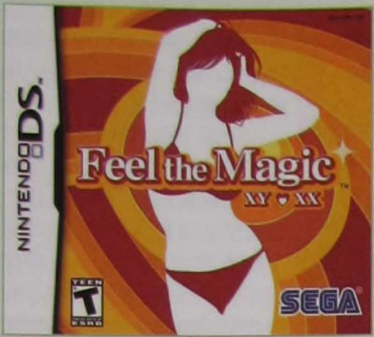
| | |
|---|---|
| 画面 | ★★☆☆☆ |
| 音乐 | ★★☆☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

## 为你而死

Feel the Magic: XY/XX

推荐度 **8**

◆SEGA/Sonic Team◆ETC◆2004年11月21日◆美版
◆1～8人◆256Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2004年12月2日（日版）/2005年3月11日（欧版）




跟随NDS首发的一款风格独特的游戏，游戏的制作方为一向求新求变的Sonic Team，他们在NDS上的首度出击再次让玩家们眼前一亮。游戏中收录了多款玩法新颖的小游戏，在游戏的构成上与Nintendo著名的《瓦里奥制造》十分相似，游戏完全摈弃了传统的按键操作，利用触摸、麦克风等全新机能来玩各种小游戏，十分新颖。而游戏画面的表现十分特别，其中的人物都是类似于剪影式的，而且在每个关卡前表示剧情的时候都会用四格漫画的方式来表现。游戏中达成一定条件就能够获得女主角的各种衣着首饰，玩家可以根据自己的喜好去装扮心目中的女神，大大增加了投入度。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★★☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 银河战士Prime 猎人 初猎

Metroid Prime: Hunters First Hunt

推荐度 **5**

◆Nintendo◆FPS◆2004年11月21日◆美版
◆1～4人◆128Mb◆－◆13岁以上◆对应任天堂Wi-Fi网络连接
◆备注：试玩版




本作随美版NDS捆绑售。作为任天堂2008年大作的试玩版，推出此玩版的目的仅在于让提前品尝到掌机平台上河战士》最新作的真正内容。试玩版内提供了3戏模式，分别是体验模式存模式和球模式，让玩尝辄止。此外可使用武器有区区3种而已。本作的最大意义是在于让玩家熟悉一下操作，作为一款讲究操作的FPS游戏来说，熟悉操作是必须解决的问题，试玩版内提供了5种操作方式供玩家选择，除默认操作方式外，还为照顾习惯用右手操作的玩家们所专门设计的右手控制方向的反向模式。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★☆☆☆☆ |

## 超级马里奥64DS

Super Mario 64DS

推荐度 **9**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ | 系统 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★★☆ | 耐玩度 | ★★★★★ |




◆Nintendo◆ACT◆2004年11月22日
◆美版◆1～4人◆128Mb◆24.99美元
◆全年龄◆无对应周边◆备注：2004年12月2日（日版）/2005年3月11日（欧版）

随日版NDS发售的首发软件之一。本作为N64版《马里奥64》在NDS上的复刻版，游戏以全3D来表现的世界十分漂亮、真实。原先游戏中的15个主要关卡和众多分支关卡都被完全保留了，同时游戏还增加了许多新的小关卡，在每个大关卡中也增加了一颗供挑战的力量之星。游戏中可使用的人物也有所改变，在游戏最初，你要使用耀西来进入一个个被封印在墙壁中的场景，取得被库巴藏起来的力量之星。而在游戏中你还能救出马里奥、路易和瓦里奥这3个角色，不同的角色在跑步速度和弹跳高度上都不相同，此外还拥有各自独特的技能。耀西可以喷火，融化场景中的冰块；马里奥可以变成气球，飞上非常高的高台；路易可以隐形，穿过栅栏；而瓦里奥则可以变成金属瓦里奥，无视气流和浮力的影响。只有合理利用不同角色的不同能力，才能顺利取得关卡中的所有星星。根据NDS的机能，游戏也增加了众多新要素。NDS的双屏分别显示了场景地图和主游戏画面，根据地图进行游戏让你不会在关卡中迷路。此外触摸下屏的地图还可以控制角色的移动。因此游戏中一共提供了三种利用触控笔和方向键配合的操作方式，让不习惯方向的玩家有了选择余地。本作的最厚道之处莫过于增加了众多利用触控笔的小游戏了。小游戏的种类十分丰富，除了心理衰弱和21点等棋牌游戏有找通缉犯，炸弹分类和撞球等游戏，玩法十分新颖。不过要使这些游戏出现，必须先在主要游戏中捉到隐藏在各处的兔子。利用NDS的无线通信功能，还可以和1～3个朋友共同联机，抢夺关卡中的力量之星。游戏的内容非常丰富，耐玩度很高。












## 钻子先生 钻魂

Mr.DRILLER：Drill Spirits

推荐度 **8**

◆Namco◆ACT◆2004年11月30日◆美版
◆1~5人◆128Mb◆24.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2004年12月2日（日版）/2004年3月11日（欧版）



在各大平台都活跃无比的钻子先生首次登陆NDS平台，游戏的玩法一如既往，玩家要操纵主角霍利·斯斯姆不断向地底挖掘，目标是达到一个又一个新的深度，在挖掘的过程中，不仅要注意避免被砖块砸到，还要注意氧气的消耗，及时补充藏匿在砖块中的空气胶囊。双屏显示的画面令游戏在深度的表现上更加出色，玩家在下屏挖掘的过程中还随时要留意从上屏掉下来的砖块，所以玩起来更加刺激。本作新增了一个压力模式，玩家要躲过上屏幕中疯钻头的追赶，并适时用钻魂来攻击它，在传统规则的基础上加入了追击和攻击这一要素，令游戏的紧张度提升了很多，是一款值得推荐的游戏。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★★☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 动物管理员

ZOO KEEPER

推荐度 **7**

◆Success◆PUZ◆2004年12月2日◆日版
◆1~2人◆64Mb◆3800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年1月18日（美版）/2005年3月11日（欧版）



这是一款简单有趣的益智游戏，早期的FLASH版曾经在网络上流行一时，这次由Success移植到NDS上，保留了原作经典玩法的基础上又加入了不少新模式。游戏的故事讲述的是因为不满傲慢的园长，动物园的动物们暴走了，而玩家要将这些动物都抓回来。游戏的玩法很简单，移动临近的两个动物图案，如果能凑成3个相同的一行或者一竖就可消去图案，在限制的时间内消去规定数目的动物便可过关。游戏的操作非常方便，直接用触控笔在下屏移动图案便可。除了普通的过关模式，游戏还有时间挑战模式、特定条件模式等等，耐玩度较高，不过本作的音乐素质实在很差。



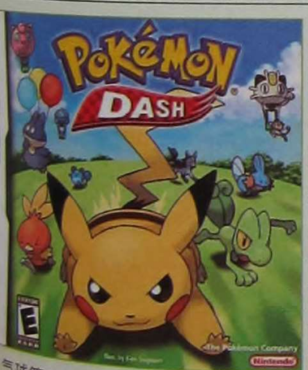
| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★☆☆☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 口袋妖怪冲刺

ポケモンダッシュ

推荐度 **7**

◆Nintendo/Ambrella◆ACT◆2004年12月2日◆日版
◆1~6人◆128Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年3月11日（欧版）/2005年3月14日（美版）



NDS首发软件之一，玩家要操纵皮卡丘和喵喵、小火鸡、妙蛙种子及2005剧场版出现的新怪物刚比兽等人气妖怪聚在一起举行赛跑。游戏方式是用触控笔划动触摸屏来控制口袋妖怪的速度和方向，游戏中除了要不停地奔跑，还要注意观察寻找适应沙地、森林等地形的道具，以及及时乘上乘龙、气球等来到达目的地。乘上气球可以方便地找到目标地点，但降落方法不当就会非常危险。同样，迷路也可能让自己溃败到无法收拾。游戏还支持和GBA版《口袋妖怪》联动，联动后《口袋妖怪冲刺》中会出现GBA版中带在身上的口袋妖怪的图案的跑道，虽然有趣，但难度也非常高。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 大合奏！兄弟乐队

大合奏！バンドブラザーズ

推荐度 **9**

◆Nintendo◆MUG◆2004年12月2日◆日版
◆1~无限人◆128Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：可以与《大合奏！兄弟乐队 曲目追加版》联动



作为NDS首发作品之一，本作有着不俗的表现和良好的系统。进入游戏后选择乐器，根据按键提示来和其他"乐队成员"一起演奏音乐，便是本作的规则，虽然听起来简单，但玩时还真要一段熟悉时间。游戏的专业度看起来很高，但上手还是很快的。游戏收录了近40首曲目，涵盖了J-POP、世界名曲、游戏歌曲等五种类型。玩家还可以自己在编辑模式中编辑曲目并保存，并能通过无线通信功能将这些自己亲手编辑的曲目传给其他玩家。另外，游戏的名字就叫《大合奏》，当然支持多人联机，理论上本作可以支持无限人联机！而玩起来，也是多人同乐更加有趣。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ |
| 音　乐 | ★★★★★ |
| 系　统 | ★★★★★ |
| 耐玩度 | ★★★★★ |

NDS游戏完全年鉴

## 瓦里奥制造 摸摸乐

さわるメイドインワリオ



◆Nintendo◆ACT◆2004年12月2日◆日版◆选择游戏人数◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边◆备注：2005年2月14日（美版）/2005年3月11日（欧版）/2005年10月15日（中文版）






作为NDS的首发软件之一，"《瓦里奥制造》系列"的最新作《摸摸乐》继承了前两作的优良传统并充分发挥了NDS的双屏、触摸屏等新功能，再加上麦克风的应用，使本作的操作非常直接，完全实现了零距离操作。和系列前两作一样，本作除了有趣刺激的小游戏，还有多名颇具个性的角色，除了旧有的瓦里奥、莫娜、凯特安娜姐妹、变态博士克莱格等全勤角色外，还新加了吸血少女阿丝蕾、机器人迈克等新人，但出租车兄弟及外星人奥卜隆成为了NPC。围绕着这些角色，游戏的剧情在小游戏中展开，小游戏被分为快速反应、涂擦、划、抓、移动、画圈、吹、经典怀旧、综合等多种类型，游戏中角色的剧情便在这些小游戏中展开。虽然操作方式和前两作完全不同，但系列一如既往的紧张刺激和恶搞有趣仍得以延续并得到了加强，如绊倒芭蕾舞演员、敲铁桶吵醒人这些无不让人感受到制作者超乎寻常的恶搞，连前作"摞鸡蛋"式的变态游戏也在本作中以"方块人走索道"的形式再现，游戏中，玩家不仅能体会到接踵而至的小游戏的紧张和刺激，更能在紧张中不断… 戏中的恶搞而开怀大笑。在剧情模式中出现的小游戏，也同样可以在… 式里不断挑战更高的单个游戏的最高记录，如果想收集更多的小游戏，… 要回到剧情模式。重新挑战已经通过的关卡，只要不失败，游戏就会一… 行下去。当达成一定条件后，还会出现特殊的小游戏。此外，游戏还支… 《瓦里奥制造 大回转》联动，联动后会得到莫娜在前作中的主题MV《… 比萨》。游戏的剧情动画也非常精彩，即使是单独作为故事来看，也非常… 有欣赏价值。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ | 系　统 | ★★★★★ |
| 音　乐 | ★★★★★ | 耐玩度 | ★★★★★ |

推荐度 10




## 满头大汗游戏系列Vol.1 COOL104JOKER & SETLINE

頭脳に汗かくゲームシリーズ! Vol.1 COOL104JOKER & SETLINE

推荐度 5

◆Aruze◆PUZ◆2004年12月2日◆日版
◆1～2人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无




《COOL104JOKER》和《SETLINE》是两款曾经在街机上推出的益智类游戏，获得了一致的好评。NDS上推出的这款《满头大汗游戏系列Vol.1 COOL104JOKER & SETLINE》便是这两部作品的合集移植作。游戏在操作方面充分利用了NDS的触摸屏机能，许多操作都可以利用触控笔直接在触摸屏上完成，非常直观。游戏中的《COOL104JOKER》为卡片类游戏，玩家要从系统发给自己的5张牌中找出和牌阵中相同的那一张。而《SETLINE》则是在以六角形构成的盘面中按照特定规则将不同颜色的线条连接在一起，游戏方法有些类似于跳棋。




| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 直感一笔

直感ヒトフデ

推荐度 7

◆Nintendo/Mitchell◆PUZ◆2004年12月2日◆日版
◆1～2人◆64Mb◆3800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年3月11日（欧版）/2005年4月18日（美版）/2005年7月23日（中文版）




本作是一款规则简单… 又非常耐玩的游戏。游戏… 玩家用触控笔在由黑白方… 成的方阵上一笔勾出想要… 的方格。点击确定后，这些… 出的方格就会变成对立的… 通过这样的变换后，如果… 的方格统一成一种颜色，… 该行就会消除。当玩家能… 场地内所有方格全部消除… 就算完成关卡了。游戏有挑战和解谜两个基本模式，挑战模式没有关卡概念，下屏的方格会不断上涨，玩家必须赶在方块到达上屏死亡线之前将之一笔消除。解谜模式共有100关卡，最初并不能全部玩到，每解开10道问题才能见到接下来的10关。本作可以跟之后发售的GBA版《通勤一笔》联动。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★☆☆☆ |
| 音　乐 | ★☆☆☆☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 研修医 天堂独太

研修医 天堂独太

◆Spike◆AVG◆2004年12月2日◆日版
◆1人◆128Mb◆4800日元◆15岁以上◆无对应周边
◆备注：无

推荐度 **7**




一款以医院为背景的AVG游戏，虽然世界观设定并不算新颖，但由于配合了NDS的特殊机能游戏还是给玩家们带来了新鲜感。在游戏中，玩家必须用刚从三流医科大学毕业的主人公天堂独太的视点去与一家大医院中的人们打交道，游戏的剧情由曾为“《最终幻想》系列”撰写过剧本的寺田宪史担任，非常曲折。游戏主要分成了AVG部分和手术部分两大板块，在AVG部分中玩家必须在医院各处与人交流发展剧情；而在手术部分，玩家则要拿起触控笔去为病人们解除病魔的困扰。游戏的整体流程较短，而且手术部分在整个游戏过程中所占的比例并不算多，让人意犹未尽。




| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 麻将大会

麻雀大会

◆Koei◆TAB◆2004年12月2日◆日版
◆1～4人◆128Mb◆3600日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无

推荐度 **6**




本作是光荣在NDS上推出的一款正统麻将游戏。游戏中包括了赛会战、生存战、自由对战、通信对战等多个模式。赛会战中玩家要和多名对手展开竞争，以取得综合优胜为目标；生存战中玩家要与电脑展开车轮大战，挑战自己的极限；自由对战中玩家则可以自由设定对局的规则；通信对战可以让玩家之间互相切磋。值得一提的是游戏中登场的人物个性十足，除了说话的口气各不相同之外，出牌、做牌的习惯也有很大差别。游戏充分利用了NDS的双屏机能，上屏用于显示牌桌的情况，下屏幕显示玩家手中的牌。游戏还为那些不太熟悉麻将的玩家们准备了简单模式以及麻将用语集。



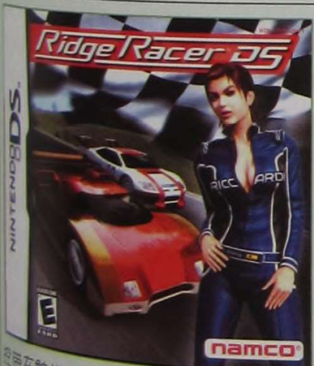

| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 山脊赛车DS

Ridge Racer DS

◆Namco◆RAC◆2004年12月7日◆美版
◆1~6人◆256Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年6月3日（欧版）

推荐度 **7**




《山脊赛车》作为一款经典的赛车游戏，其NDS版的游戏画面更接近于当时的N64版。上屏为游戏驾驶视野界面，而下屏则是用来显示辅助讯息。游戏中共有三种操作方式，普通难度的操作模式是直接通过NDS的十字键操作，而困难和专家难度则是要通过使用触控笔或触控带在触摸屏上进行操作。游戏中的单人模式内包括有一般赛、大奖赛、时间赛和挑战赛。游戏画面比较朴素，其赛道数量总共有20个，同屏显示的竞争对手也达到了11名。另外本作还支持NDS的无线通信功能，可以6人同时进行游戏，并且只需拥有一张游戏卡带便能进行多人游戏。




| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 春心荡漾

Sprung

◆Ubisoft◆AVG◆2004年12月8日◆美版
◆1人◆256Mb◆29.99美元◆13岁以上◆无对应周边
◆备注：2005年3月11日（欧版）

推荐度 **5**




这是一款由育碧开发的恋爱模拟类型的游戏。游戏主题讲述某位男性或者女性在滑雪旅行的派对活动中所发生的浪漫爱情故事。游戏一开始可以选择男性或者女性角色，与大多数日式恋爱游戏一样，游戏中的约会剧情是随游戏进度和游戏地点随机触发的。本作也是主要以文字对话为主，在很多情况下你要对对方提出的各种问题作出正确而快速的回应，在备选答案中选择某句台词，有些回答能提高对方对你的好感度，当然也有可能会使对方讨厌你。游戏采用2D的背景画面和人物插画，不过游戏中那粗犷的美式画面风格对于东方人的审美观可能会感觉不太习惯。







| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★☆☆☆ |
| 音　乐 | ★★☆☆☆ |
| 系　统 | ★★☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

## 聊天伴侣
Ping Pals

推荐度 **6**

◆THQ◆ETC◆2004年12月8日◆美版
◆1～32人◆128Mb◆24.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年3月11日（欧版）



本软件是一个类似于NDS内置的“PIC TO CHAT”的聊天软件。通过本软件能让玩家们轻松实现无线聊天的独特魅力。使用方法上与“PCI TO CHAT”差不多，只需玩家用触控笔直接点击触摸屏上的的虚拟键盘，输入文字或各种手绘图片，就能传送给任意同样在网络内的其他玩家。用户可以自定义自己的聊天界面，还可以更换头像、服装、眼镜、背景音乐和背景图片，另外还通过进行一些迷你游戏的多人对战，以此来获得相应的点数来开启其中的隐藏要素。目前，《Ping-Pals》已经能同时连接16台NDS，而极限的连接数是同时32台NDS。

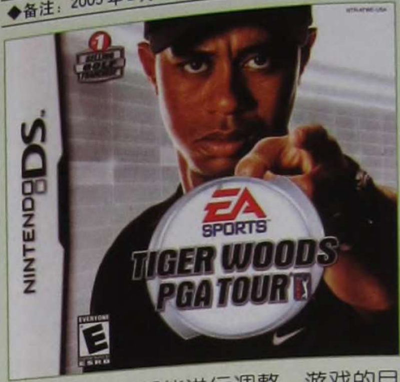


| 项目 | 评分 |
|---|---|
| 画面 | ★★☆☆☆ |
| 音乐 | ★★☆☆☆ |
| 系统 | ★★☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★☆☆☆☆ |

## 泰格·伍兹高尔夫球巡回赛2005
Tiger Woods PGA Tour 2005

推荐度 **6**

◆EA◆SPG◆2004年12月14日◆美版
◆1～4人◆256Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年2月17日（日版）/2005年3月11日（欧版）



作为一款在掌机平台上的高尔夫游戏，玩家除了可以选择使用本作的主角泰格·伍……外，还能选择其他同样……高尔夫精英来挑战“老虎伍兹”。比赛中玩家除了可以选择击球点的距离、位置、球场的宽度、式样外，还能选择障碍的类型、深度、树叶颜色、球场空气指标、……变化这些细节都能进行调整。游戏的目的是运用你在巡回比赛中赢到的奖金，来构建自己心中的球场，比如设计洞口和其他各种细节，并以此来吸引更多的高尔夫精英来你的球场进行比赛。利用NDS的双屏设计和触摸屏功能，玩家只需触摸下屏便能调整挥球力度和选择击球方向。



| 项目 | 评分 |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★☆☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 狂热噗哟噗哟
ぷよぷよフィーバー

推荐度 **8**

◆SEGA◆PUZ◆2004年12月24日◆日版
◆1～8人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年5月3日（美版）/2006年4月28日（欧版）



在日本非常流行的“《噗哟噗哟》系列”在NDS上的第一作，由于本作之前已经在其他机种上推出了多个版本，因此在新鲜程度上略有不足。游戏的基本玩法和一般方块类游戏大同小异，只需将相同颜色的方块排列在一起就可以使它们消去。比起同时发售的PSP版，NDS版虽然在画面上没有什么优势，但是加入了不少独有的细节。由于NDS的双屏设计，在发生剧情时下屏可以用来显示角色的画像，在正式进入游戏模式时还可以用触控笔来控制方块的方向。比起其他版本，NDS版最大的优势就是能够支持最多8人同时对战，玩起来非常热闹。



| 项目 | 评分 |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 网球王子2005 水晶强袭
テニスの王子様2005 CRYSTALDRIVE

推荐度 **8**

◆Konami◆SPG◆2004年12月30日◆日版
◆1～4人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



继前作《网球王子……》在GBA上发售后，Konami……该系列的最新作搬到了N……平台。本作仍然根据高人……画《网球王子》改编而来……最基本的网球运动和养成……结合，玩家需要从原作中……名角色中选择出自己喜欢……行培养，通过练习不断提……身技术，迎接其他网球高……挑战。对比前作的一大变化就是加入了组队战，这也是掌机平台上第一款可以组队的《网球王子》。游戏很讲究策略性，参赛选手除了自己素质外，还必须注意技术风格、士气等众多要素。NDS平台也让玩家用触控笔实现指挥、激励以及发动必杀技等操作。本作对应无线通信对战。



| 项目 | 评分 |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 捕捉！触摸！耀西！
キャッチ！タッチ！ヨッシー！

推荐度 8

◆Nintendo◆ACT◆2005年1月27日◆日版
◆1~2人◆128Mb◆4800日元（含税）◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年2月14日（中文版）



耀西在NDS上再次展开拯救马里奥宝宝的冒险！游戏包括下落路线和地面路线两部分：下落路线中，玩家要及时用触控笔为下落的小马里奥画出安全的云彩路并将障碍去掉，并可以将拦路的怪物圈成钱币给小马里奥加分，落到地面后的累计分数会直接影响地面路线的耀西的颜色以及与之对应的能力。地面路线则是用触控笔操纵背着小马里奥的耀西不停前进并攻击敌人，同时还要尽多地为耀西加分；也要注意天空，因为会有好东西飞过！游戏支持通信对战，对战时看起来两人在各走各的，实际上是互相陷害。外人看可能会觉得本作的节奏有点慢，但玩起来会觉得其实这个速度正合适！



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★★☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 异色代码 双重记忆
アナザーコード 2つの記憶

推荐度 8

◆Nintendo/Cing◆AVG◆2005年2月24日◆日版
◆1人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年6月24日（欧版）/2005年9月27日（美版）



由曾经制作过PS2上的另类AVG作品《玻璃蔷薇》的小公司Cing为大家带来的一款充分利用了NDS机能的解谜游戏。在游戏中，玩家必须扮演主人公阿修雷，在一个无人小岛上寻找自己失踪多年的父亲的下落，其间她将遇到幽灵少年D，并帮助他找回生前的记忆。游戏的解谜过程相当有趣，丰富多彩的迷题设计几乎用到了NDS的所有机能，如触摸、双屏、翻盖等等，将一些棘手的迷题解开时得到的快感可谓至高无上。虽然游戏整体制作比较精良，但过短的流程却影响了它的总体评价。另外，游戏进行方式和宣传时所打出的“可触摸的推理小说”名号有着较大出入。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 机器人历险记
Robots

推荐度 6

◆Vivendi Universal◆ACT◆2005年2月24日◆美版
◆1人◆256Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年3月11日（欧版）/2005年7月28日（日版）



本作是根据福克斯公司推出的3D动画片《机器人历险记》改编而来的同名游戏，讲述乡下机器人罗尼自认拥有发明家的头脑，前往大城市决心闯出新天地的故事。玩家在游戏中操纵罗尼，一边干掉敌人，一边解决机关，发展剧情。罗尼最初只用使用扳手敲打敌人，随着游戏的进行，会慢慢得到各种零件，从而组合出新的装备，获得新的武器或技能。游戏时上屏显示的是游戏的主要画面，而下屏则显示武器栏、状态栏，玩家可以点击下屏来快速切换罗尼的装备。跟随罗尼的还有一个会飞行的小机器人，冒险过程中会经常利用它来解谜。游戏的手感比较生硬，打击感和攻击判定比较差。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 一笔吃豆
パックピクス

推荐度 8

◆Namco◆ACT◆2005年3月10日◆日版
◆1~2人◆128Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年4月26日（美版）/2005年5月20日（欧版）



著名的“《吃豆人》系列”在NDS主机上创造了新的玩法，游戏充分利用了NDS的触摸特性，玩家要利用触控笔在触摸屏上一笔画出一个吃豆人，画好的吃豆人会立刻活动起来，然后玩家通过画线来改变它的前进方向，吃豆人碰到玩家画出的线就会转向90度。游戏的目的还是同系列传统一样——吃掉版面中的全部幽灵。而随着游戏进行，玩家还可以画出弓箭或者炸弹等新道具，比如弓箭可以射上屏的敌人，炸弹可以炸开石块等等，玩家要灵活利用这些道具解决机关和消灭敌人。而当完成一定关卡后还会迎来BOSS战，对抗BOSS更考验玩家的头脑。这是一款很有创意的游戏。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 陨石大战
メテオス

推荐度 7

◆Bandai/qb◆PUZ◆2005年3月10日◆日版
◆1～4人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年6月28日（美版）/2005年9月23日（欧版）




本作是一款NDS上的另类方块游戏。游戏以陨石为主题，讲述了各个星球的生物为了保护自己的星球，利用排列在一起会喷射的特殊陨石来抵御大量落下的外星陨石的故事。游戏的操作要用触控笔来进行，将下屏中同种类的陨石连在一起，利用喷射的力量将落下的陨石打上去。同时还要求玩家在喷射的过程中继续拨动陨石，形成再喷射，这样会产生极大的喷射力量，十分爽快。游戏中那种类繁多的星球和生物也是游戏的魅力之一，不同的星球拥有不同的特性，在关卡宽度和落下陨石种类等方面都不相同。游戏的音乐和喷射时的效果音结合得十分好，玩的时候很有节奏感。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 雅利达经典游戏
Retro Atari Classics

推荐度 6

◆Atari◆ETC◆2005年3月11日◆欧版
◆1～4人◆128Mb◆19.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年3月16日（美版）/2005年6月30日（日版）




本合辑总共收录了… 八十年代在日本和欧美… 场上非常受欢迎的10个… 游戏。由于当时的技术… 游戏理念，使得当时市… 这些游戏都还只是简单… 射、碰撞、破坏等粗糙的… 其硬件结构都是配以… 筐体外壳。此次经过原… 重新包装后，在NDS掌机上推出的这款Atari复刻游戏精选辑，忠实再现了当时朴素风趣的游戏风格，并且重新对游戏手感和游戏操作方式进行了改进，利用NDS双屏机能和触摸屏功能，配合掌机固有的便携性，使得这些古董级的老游戏得以旧貌换新颜，非常具有收藏价值，怀旧的玩家可以去体验下本作。

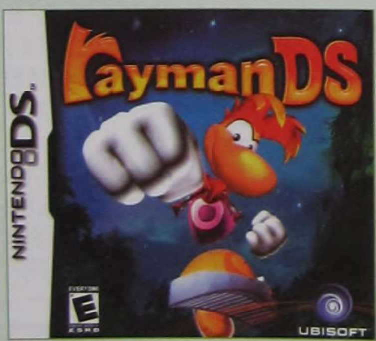


| | |
|---|---|
| 画　面 | ★☆☆☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

## 雷曼DS
Rayman DS

推荐度 7

◆Ubisoft◆ACT◆2005年3月11日◆欧版
◆1～4人◆256Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年3月25日（美版）




作为一款具有强烈欧美卡通风格的老牌动作游戏，游戏主角雷曼造型可爱，滑稽的动作配合雷曼那一贯的搞笑风格显得非常逗趣。游戏中需要操纵雷曼在虚拟的舞台中跳跃奔跑，突破各种障碍，并且还要与各种古怪可笑敌人进行战斗。本作采用了3D方式来展现游戏画面，在风格上继续延续了前作的原有风格和游戏方式，利用NDS独特的触摸屏功能，使游戏操作变得更为简单方便。游戏中拥有20个不同的场景，5个以上的游戏关卡，当满足一定条件后便能开启隐藏关卡。另外玩家只要拥有一盒卡带便能让4名玩家同时进行无线联机游戏。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 牧场物语　精灵驿站
牧场物语 コロボックルステーション

推荐度 8

◆MMV◆SLG◆2005年3月17日◆日版
◆1～2人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年6月6日（美版）




“《牧场物语》系… NDS上的最新作，本作… 系列的一贯特色，在游… 家依旧要扮演牧场的主… 自己的牧场经营起来。… 大目的就是解救出女神，… 要满足各种条件（如出… 到多少个）来将被困的… 解救出来，将所有精灵… 就可让女神出现了。游… 共有101个能力各不相同小精灵。本作的画面和GBA版相似，不过游戏中添加了众多提升能力的饰品，要全部收集可不是件容易的事，同时本作中女友的数量是系列之最，包括了GBA版和NGC版《牧场》中所有登场的女主角，此外和每位女主角间都有独特的事件发生。



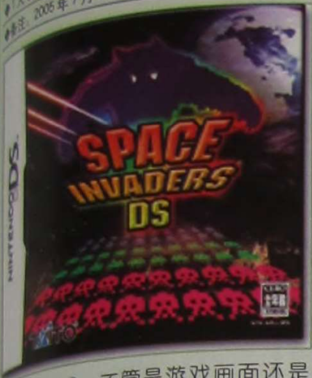
| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★★ |

## 太空侵略者 DS

ボンバーマン

推荐度 5

◆Taito◆STG◆2005年3月24日◆日版
◆1人◆128Mb◆3800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年7月8日（欧版）/2005年9月20日（美版）




作为早期经典STG游戏的代表，NDS版的《太空侵略者》中拥有“新世纪时代”和“古典怀旧作品”两大游戏模式。其中的“怀旧模式”是完全照搬当时原街机版里的所有内容而无任何变动的经典模式，此模式主要是以达到给予玩家体验怀旧经典为目的。而“新时代模式”则是完全全的原创模式，不管是游戏画面还是背景音效都有着大幅度的改良，而且在这个模式中还糅入了关卡元素，在不同的场景中进行游戏时背景画面也会随之改变。本作凭借NDS新颖的双屏设计，当在“古典模式”或“新世纪模式”下进行游戏时，下屏将会出现许多有意思的画面。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★☆☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 蛋兽英雄

エッグモンスターヒーローズ

推荐度 7

◆Square Enix◆RPG◆2005年3月24日◆日版
◆1人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



Square著名恶搞SLG系列《半熟英雄》的一部衍生作品，同时也是NDS平台上第一款RPG。虽然游戏在故事方面依然是扮演傻头傻脑的王子去与完熟军团发生战斗，但在系统方面却进行了较大变更。和传统RPG一样，本作要在迷宫中进行冒险，碰到画面中的敌人后就会进入战斗。在白兵战时，玩家要用触控笔在下屏上不断划动来操纵队伍；而在召唤出蛋兽时，下屏便会分为9个方格，玩家必须用触控笔点击特定的方格才能发动必杀技攻击敌人的各个部位。游戏的总体玩法比较单调，不如SLG版具有战略性，幸好搞笑的人物台词和蛋兽设定一定程度上稀释了战斗的苍白。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★★☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 探侦·癸生川凌介侦探事件谭 假面幻影杀人事件

探侦·癸生川凌介探侦事件谭 假面幻影杀人事件

推荐度 7

◆元气◆AVG◆2005年3月24日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无




虽然只是初次登陆掌机，不过这个系列之前在日本手机平台上已经颇有名气了。NDS版的本作是一款完全原创的系列新作，作为一款推理游戏，本作在剧情方面非常优秀，玩家必须穿梭于现实和网络世界去解开一起连续杀人案，情节跌宕起伏。游戏的音乐由光田康典等众多音乐人联合撰写，和主题结合地相当紧密，是游戏中的一大亮点。由于NDS出色的机能，游戏的片头还加入了一段制作精美的2D动画，让人觉得诚意十足。如果你喜欢《逆转裁判》等推理游戏并自有一定的日文基础，那么这款在各个方面制作得都非常精良的推理游戏一定不能错过。




| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★★★ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 役满 DS

役満DS

推荐度 7

◆Nintendo/Intelligent Systems◆TAB◆2005年3月31日◆日版
◆1～4人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无




“《役满》系列”在NDS的最新作，游戏方式仍然是标准的四人麻将，系列一贯的严谨和较高的难度在本作也得以继承，虽然和电脑打感觉很吃力，但和朋友一起联机玩就会觉得很轻松，毕竟任天堂众明星的加入为本作增添了不少人气。作为老牌麻雀游戏，该系列是同类游戏中少有的“无色麻雀”。经历了长达20年的平平淡淡后，这个系列也终于被赋予了新意。游戏一开始，玩家就要从马里奥、路易、碧奇公主、蘑菇小子、耀西和大金刚六名角色中选出一名来和众多《马里奥》系列”中的酷栗宝、乌龟等正面反面角色对战，对手的总数一共有20余名，还有隐藏的对手。




| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★★☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

NINTENDO DS

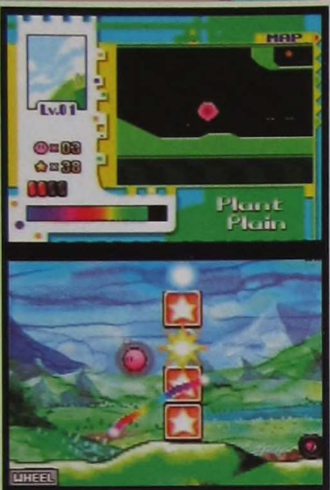
## 触摸！卡比

タッチ！カービィ




◆Nintendo◆ACT◆2005年3月24日◆日版◆1～4人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边◆备注：2005年6月13日（美版）/2005年11月25日（欧版）

作为初次登陆NDS平台的"《卡比》系列"最新作，本作虽然仍然是传统2D横板卷轴动作类型，但是在操作上发生革命性的变化，游戏完全摒弃了按键操作，玩家只能利用触控笔，通过在触摸屏上的点点画画来完成所有操作。比如用触控笔点击卡比，可以让它冲刺，而点击敌人，则可让敌人麻痹，同时，在屏幕上画一笔就可以画出一道彩虹，卡比能够在这些彩虹上移动，游戏最重要的操作技巧就是画彩虹，画出彩虹引导卡比避开各种障碍，安全地过关。全新的操作方式会给初次上手的玩家带来不少麻烦，但是只要稍微熟悉后就会发现游戏的魅力所在。这是一款有着传统横版卷轴动作游戏要素，却又完全脱离于传统操作的动作游戏，在游戏中你会感受到从未有过的乐趣。




故事讲述的是被魔女施了魔法变成圆球的卡比，为了让世界恢复原样而展开的一段神奇的冒险。游戏共有8大舞台，有火山、幽灵大陆等等，前面的7个舞台，每个舞台都分为3个小关卡，舞台风格各异，而且关卡设计也相当不错，在最后一个舞台要与最终BOSS对决，玩家需要动一番脑筋找出BOSS弱点才能顺利干掉他。作为卡比招牌能力的"复制能力"在本作也得到保留，游戏中卡比可复制11种敌人能力，变身后的卡比具有丰富多彩的攻击方式，比如变身为火焰后能直线冲刺，变身为轮胎后快速冲刺，变身为导弹后可以自由追踪目标，游戏中有不少隐藏道具需要专门的能力才能收集到。本作新增徽章收集增加游戏的耐玩度，要收集齐总数达250个的徽章需要花费不少功夫，而满足一定条件后，游戏还有4名隐藏角色可选择，内容非常丰富。本作最大的不足就是BOSS数量太少。

| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ |
| 音　乐 | ★★★★☆ |
| 系　统 | ★★★★★ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

推荐度 9







## 电子浮游生物

エレクトロ プランクトン

推荐度 4

◆Nintendo◆ETC◆2005年4月7日◆日版
◆1人◆128Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年1月10日（美版）/2006年4月21日（欧版）




由著名音乐人岩井俊雄先生为NDS玩家带来的一款艺术品。游戏的理念十分大胆超前，把音乐元素融入到了丰富的浮游生物培养之中，将一个绚丽的海洋世界展现在了玩家面前。游戏中共有10种形态和造型都各异的浮游生物，当玩家培养的电子浮游生物繁衍成群的时候，游戏中就会呈现出异常绚烂的画面，美不胜收。虽然游戏想要表现的主题很美好，但是由于在游戏性上做得并不是很到位，因此本作并没有得到广大玩家的支持，最终沦为了Nintendo所宣扬的"触摸新纪元"计划中市场反映最为平淡的一部作品，实在令人惋惜。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★☆☆☆☆ |

## 世界纸牌冠军锦标赛

World Championship Poker

推荐度 5

◆Crave◆TAB◆2005年4月17日◆美版
◆1～6人◆128Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无




这款欧美纸牌游戏… 录了大约12种不同规则… 克模式，包括"Tex… Hold'em"、"Five C… Draw Baseball"、"… Lo"等，每个游戏都采… 轮流交换式出牌方式，… 照固有纸牌规则进行… 游戏中还拥有一个特殊… 作用就是用来迷惑对手… 戏中拥有包括普通赛制和大会赛制等几大模式，玩家还可以自己创造并培养原创角色，并可以去自由模式中虚拟的社区，在这里玩家可以在4个风格不同的赌场内进行比赛，社区里面还设有银行、商店等商业设施，所花费的钱需要操作自己的角色去赢得比赛才能获得。




| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★☆☆☆ |
| 音　乐 | ★★☆☆☆ |
| 系　统 | ★★☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★★☆☆☆ |





NARUT…

◆Tommy◆ACT◆…
◆1人◆512Mb◆…
◆备注：无



丰富。作为最新… 和攀墙等新动… 便是和机能配… 了，按照提示… 唤术，对麦克… 等。忍术发动… 力的的画面，… 十分有魄力的…

| | |
|---|---|
| 画　面 | |
| 音　乐 | |
| 系　统 | |
| 耐玩度 | |

## 任天狗

nintendogs





◆Nintendo◆SLG◆2005年4月21日◆日版◆1～2人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边◆备注：2005年8月22日（美版）/2005年10月7日（欧版）

| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ |
| 音　乐 | ★★★★☆ |
| 系　统 | ★★★★★ |
| 耐玩度 | ★★★★★ |

推荐度 9

任天堂的创意游戏，游戏中虚拟了电子小狗来让大家养育，让大家在都市中也能享受到养育小狗的乐趣。《任天狗》总共有三个版本，分别是：《腊肠和朋友们》，《吉娃娃和朋友们》以及《柴犬和朋友们》。这三个版本中分别代表了小中大三种体形的狗。其中囊括了18种知名犬种，有德国黑背，吉娃娃，苏格兰牧羊犬等等。不同种类的小狗外形差异很大，此外就算是相同种类的小狗，在性别和性格上都会有差异，增加了养育小狗的惟一性。游戏中，玩家要在下屏利用触控笔和小狗进行交流。小狗的动作十分丰富，而游戏制作得也十分真实，给人的感觉这并不只是一款游戏，是在真正养育一个小狗。你可以通过抚摸来培养彼此间的感情。当它饿了你要购买各种食物来喂它。和真实的养狗一样，你每天还要带它到各处散步，在增加小狗体力的同时也会在散步的过程中获得各种各样的道具。游戏中道具的种类很多，比如运动类道具是飞碟一类可让你在家内和小狗一起运动的物品；趣味类道具是气球、跳绳等有趣的东西；而饰品类的道具可以让你对自己的小狗进行打扮。除此之外还有很多其他道具，让你和小狗之间永远有新的乐趣。训练小狗当然也是游戏的重要内容之一，利用麦克风可让小狗记住你的呼唤，这样当你再次呼唤它时它会向你走来。同时配合触控笔，你还可让它学会各种做动作，通过呼唤来让它做出蹲下、握手等动作时很有成就感。游戏中还有飞盘大会，机敏大赛和技能大赛，可让你训练的小狗们参与角逐。游戏支持无线通信，当你遛狗时周围正好有别的任天狗玩家在的话，可让自己和别人的小狗相遇。能够互相嬉戏，此外还可交换道具。



## NARUTO 最强忍者大结集3

NARUTO 最强忍者大结集3

推荐度 7

◆Tommy◆ACT◆2005年4月21日◆日版◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边◆备注：无



本作是根据热门动漫作品《火影忍者》为蓝本改编而来的游戏，跟GBA上的前两作一样，本作也是一款清版过关形动作游戏。在故事上包括了音忍来袭到鸣人和佐助在终结之谷对决的这一段故事，此外最后还有和大蛇丸决战的原创剧情。游戏的操作感觉不错，几位角色的动作依旧十分[illegible]。作为最新作，游戏还新增了爬行和攀墙等新动作。NDS版的最大特色是和机能配合得十分好的忍术部分，按照提示来结印发动的奥义和召唤术，对麦克风吹气发动的喷火术等等。忍术发动时会出现充满双屏的魄力的画面，配合热血的语音能给人十分有魄力的感觉。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

## DEVILISH

デビリッシュ－ボールバウンダー－

推荐度 6

◆Star Fish◆TAB◆2005年4月28日◆日版◆1人◆128Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边◆备注：2005年11月16日（欧版）



体现NDS另类特点的一款球类游戏，玩家在游戏中要操作画面中的横杆左右移动来确保画面中的球不掉到画面底部，在规定的时间内让球到达终点就能顺利过关。有趣的是在上下两个屏幕中都各有一条横杆，操作两条横杆也对玩家的操作技巧提出了更高的要求。本作和其他球类游戏相比的一大特色在于在游戏中融入了RPG游戏一般的世界观，玩家在游戏中的使命就是帮助国王、公主以及妖精击败魔族，而游戏中玩家所操纵的两根横杆和球分别就是国王的佩剑、公主的头环以及妖精的化身。在玩家攻关过程中还会得到许多作用各不相同的道具，为游戏带来了更强的变化性。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

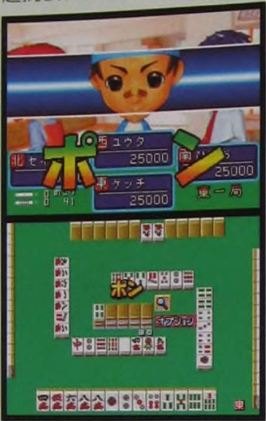
## 大家的麻将DS
みんなの麻雀DS

推荐度 6

◆MTO◆TAB◆2005年4月28日◆日版
◆1～4人◆128Mb◆3429日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



曾经在GBA上获得好评的麻将游戏系列在NDS上再度登场。对应NDS的机能而加入了大量直接在触摸屏上完成的操作，玩家可以通过点击直观地进行摸牌，出牌等行动，非常便捷。游戏中登场人物众多，玩家要从个性丰富的15名人物中选出一名来向电脑控制的人物发起挑战，并以最终获得大会优胜为目标。本作中的游戏模式也非常丰富多彩，例如以淘汰赛的形式展开角逐的"大会模式"以及允许玩家选择对手进行对局的"自由对战"模式等等。不熟悉麻将规则的玩家也不用担心，游戏中搭载的"麻将教室"模式中有大量的麻将规则和术语解说。游戏支持一卡多联，一张卡便可4人同乐。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 咕噜咕噜回旋投
ぐるぐる投げっと

推荐度 6

◆Success◆ACT◆2005年4月28日◆日版
◆1～4人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



这是一款非常另类的"球"动作游戏，有点类似于打尔夫球，玩家要利用触控笔触摸屏上滑动、点击，将一称为"莫罗"的魔法球投出之通过一系列特定地形的由于比赛中还有其他对手赛的目的就是看最后谁的靠近终点，这就要求玩家的控制击球力道和方向。的操作主要是利用触控笔和触摸屏来完成，首先要用触控笔在下屏不断画圈来蓄力，之后在下屏画一个方向将莫罗投出。比较有特色的是莫罗是可以成长的，玩家只要将游戏中收集到的各种道具加在莫罗身上，就可以让他们获得各种特殊能力或者提升能力，总的来说游戏的玩法还是过于单调。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

## 星战前传3 西斯的复仇
Star Wars Episode III: Revenge of the Sith

推荐度 7

◆Ubisoft◆TAB◆2005年5月4日◆美版
◆1～2人◆64Mb◆39.99美元◆10岁以上◆无对应周边
◆备注：2005年5月5日（欧版）/2005年7月28日（日版）



由热门电影改编的本作，从阿纳金和奥比万杀死杜库伯爵、营救巴尔巴丁议长开始，玩家在游戏中选择阿纳金和奥比万中的任何一人，用光剑和丰富的原力技能在银河共和国转变为帝国的政治背景下展开战斗，分支路线后，不同的角色还要分别对付克隆人士兵和绝地武士。游戏中，电影中的著名的人物如格里沃斯将军、克隆人司令科迪等都会作为BOSS来接受玩家的挑战。而无论选谁，结局都是和电影一样。虽然本作的动作关卡和GBA版几乎完全一样，但人物动作要流畅得多，而且音乐也比GBA版好听。另外，本作增加的3D射击关卡，也是NDS版《星战前传3》的特色所在。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ |
| 音　乐 | ★★★★☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 极品飞车 地下狂飙2
Need for Speed Underground 2

推荐度 7

◆EA◆RAC◆2005年5月10日◆美版
◆1～4人◆256Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年5月27日（欧版）



作为欧美游戏大厂EA司的王牌赛车游戏，终于掌机平台上制作了该系NDS版。本作主要包括两式，一个是普通竞速模式外一个则是原创的地下模式。利用NDS的双屏上屏显示赛车手视野界面下屏则显示的是地图、车息和液氮加速系统状况。下狂飙模式中，玩家将驾驶赛车接受各种难度的挑战，其中包括直线加速冲刺、连环甩尾、场地比赛等内容。游戏特色之一是可以利用触控笔点击屏幕来直接帮赛车进行改装或开启氮气系统使赛车瞬间加速。玩家还可以通过NDS的无线网络连接功能与其他玩家进行四人联机对战。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

◆Hudson◆ACT◆
◆1～8人◆64Mb◆
◆备注：2005年6月



进行对决。另外直接点击和使用力道具。单人丰富，总共10关之多，想要时间的。厚道的玩家拥有1盘游同时进行游戏。

| | |
|---|---|
| 画　面 | |
| 音　乐 | |
| 系　统 | |
| 耐玩度 | |

◆Activision/Vicario
◆1人◆128Mb◆
◆备注：2005年6月



多的美式动作游收集隐藏在各处乐趣。而电影中专门的关卡登场还有紧张的潜入时是用于切换角就像电影中船上非常滑稽。

| | |
|---|---|
| 画　面 | |
| 音　乐 | |
| 系　统 | |
| 耐玩度 | |

## 炸弹人
ボンバーマン

推荐度 7

◆Hudson◆ACT◆2005年5月19日◆日版
◆1~8人◆64Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年6月21日（美版）/2005年7月8日（欧版）



Hudson在NDS平台上推出的一款《炸弹人》的作品。本游戏充分利用了NDS的双屏、触控笔和麦克风的三大功能，并且这三大元素成功的应用到了游戏中。本作仍将通过直接放置炸弹的简单方式来打败场景内的所有敌人，在进行BOSS战的时候要利用到NDS的上下两块屏幕来进行对决。另外，玩家可以通过触控笔直接点击和使用道具栏里面的各种强力道具。单人模式中的游戏内容非常丰富，总共10个场景加起来有100关之多，想要一口气通完可是要花点时间的。厚道的联机对战功能，只需要玩家拥有1盘游戏卡，便能让8名玩家同时进行游戏。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS
东北大学未来科学技术共同研究センター川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング

推荐度 7

◆Nintendo◆ETC◆2005年5月19日◆日版
◆1~16人◆128Mb◆2800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年4月17日（美版）/2006年6月9日（欧版）



这是任天堂专门针对NDS的“异质”特性而推出的一款另类游戏，游戏的口号的是锻炼大脑思维活跃能力的软件，而且经过了日本著名的脑科学研究专家川岛隆太教授的监制。游戏基本上可看做是一些简单问题和小游戏的合集，通过让玩家回答问题来达到提高大脑“活性”的目的，这些问题包括“数字计算”、“瞬间记忆”、“数文字”等等，根据玩家回答的正确数目以及用时，还可鉴定玩家的脑年龄。训练内容可以由玩家自由选择，而每天可进行一次脑年龄测试。游戏比较有特色的地方就是玩的时候需要将NDS侧过来像看书一样，回答问题时直接在右边的触摸屏上操作，十分方便。

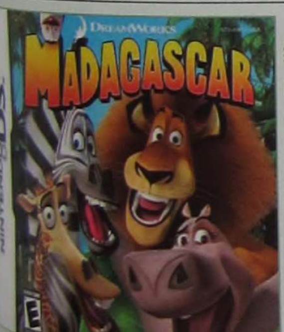



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★☆☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 马达加斯加
Madagascar

推荐度 6

◆Activision/Vicarious Visions◆ACT◆2005年5月23日◆美版
◆1人◆128Mb◆39..99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年6月30日（欧版）/2005年8月11日（日版）



本作根据同名动画大片改编，和GBA版大同小异，游戏的四个主角就是动画里的四个好朋友：它们有着不同的能力，像狮子会二段跳、河马能潜水、斑马会奔跑、长颈鹿会“隐藏”，游戏中就是要不断切换它们，利用它们各自的能力来解谜。本作属于那种典型的战斗少、敌人弱但解谜要素很多的美式动作游戏。游戏的手感不错，收集隐藏在各处的道具也是游戏的一大乐趣。而电影中那些搞笑的企鹅也会在专门的关卡登场，除了和小动物战斗，还有紧张的潜入关卡。本作的下屏大多是用于切换角色，没有被用到的角色就像电影中船上一样躲在箱子里，睡相[illegible]。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## SD高达G世纪DS
SDガンダム GジェネレーションDS

推荐度 9

◆Bandai◆S·RPG◆2005年5月26日◆日版
◆1人◆256Mb◆5800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



著名的高达题材S·RPG作品“《SD高达G世纪》系列”在NDS上推出的首部作品，各方面的表现都比较让人满意。游戏充分利用了NDS的双屏机能，在操作性和界面方面都得到了强化。在人物和机体方面，本作共收录了超过250名原作人物以及230种以上的机体，其中比较受注目的几部作品是曾经在WSC掌机上发售的《独眼高达》，近年来极具人气的《高达SEED》以及本作中的原创人物和机体。机体的收集和开发作为系列一贯的特色也得到了保留。新要素小队攻击以及ID能力的引入也使游戏的玩法有了新的变化。游戏的隐藏要素也非常丰富。是高达迷们不应错过的作品。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★★★ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

## 实战柏青嫂必胜法！北斗之拳DS

实战パチスロ必胜法！北斗の拳DS

推荐度 **6**

◆Square Enix◆TAB◆2005年6月4日◆日版
◆1人◆128Mb◆3800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



本作是SEGA在NDS上推出的柏青嫂实机模拟游戏。实机以漫画迷们耳熟能详的经典漫画《北斗之拳》为主题，在游戏过程中实机的液晶屏幕上会不断出现原作的经典场面，让玩家的的投入度大增，NDS版本中也将这一要素完全保留，并且还加入了大量的解说。利用NDS



的机能，玩家可以通过触控笔在触摸屏上完成许多操作，同时也最大程度地再现了实机游戏时的感觉。除了保留实机的内容外，作为家用游戏本作中还搭载了数个迷你游戏，充分体现了厂商移植时的诚意。不过对于国内的玩家而言，这样一款游戏显然缺之吸引力和存在价值的。

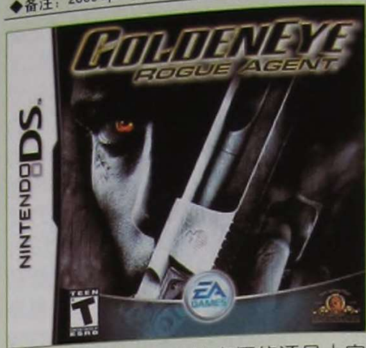
| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

## 黄金眼 侠盗特工

GoldenEye：Rogue Agent

推荐度 **7**

◆Electronic Arts◆FPS◆2005年6月13日◆日版
◆1～8人◆128Mb◆29.99美元◆13岁以上◆无对应周边
◆备注：2005年7月1日（欧版）/2005年8月4日（日版）



本作是根据电影《007 黄金眼》改编的游戏，不过玩家在游戏中扮演的并不是詹姆斯·邦德，而是反派情报员006。游戏中，NDS上屏显示第一人称画面，下屏则显示人物状态和武器装备情况。本作的画面表现还是可圈可点的，全3D的场景并没有明显锯齿现象。操作处理得也比较得当，给玩家提供了多种操作方式，比较方便的还是十字键控制移动，拇指戴上滑块后在触摸屏上控制准星，主角会手拿双枪扫荡敌人，两手可装备不同的武器，武器则包括有冲锋枪、狙击枪、激光枪等等，还有手雷。当出现开启密码锁等情况时，玩家需要在下屏操作。喜欢FPS游戏的玩家可以尝试本作。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ |
| 音　乐 | ★★★★☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## DS乐引辞典

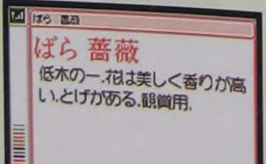
DS乐引辞典

推荐度 **7**

◆Nintendo◆ETC◆2005年6月16日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



严格来说本作并不能算一个游戏，而是对应NDS平台的一款电子辞典类的软件。收录了三省堂的三本权威字典里共计10万余词条，包含日常用语、旅游用语、科技用语、、政治用语、医学用语、新兴词汇等各个方面，可以进行日英、英日、国语三类的搜索。本作极为强调查词时候的简单性和趣味性，将电子辞典的界面设计成模拟真实辞典的样式，可以直接在触摸屏上翻页操作；而输入文字既可以使用系统自带的软键盘，也可以通过触控笔手写输入，且对应联想功能。该软件还附带世界时钟、1900～2099两百年间的日历、计时器、闹钟、计算器等辅助机能，让NDS具备了一些PDA的功能。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★☆☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 超执刀 墨丘利神之杖

超执刀カドゥケウス

推荐度 **7**

◆Atlus◆ETC◆2005年6月16日◆日版
◆1人◆128Mb◆4800日元◆12岁以上◆无对应周边
◆备注：2005年10月4日（美版）/2006年4月28日（欧版）



又是一款以医院和手术为关键词的游戏。游戏主要分为两大板块，在剧情部分，玩家必须扮演主人公月森医生与和威胁人类生命的"真菌"斗争，并揭开事件背后的真相；在手术部分，玩家则必须去体验紧张的手术过程。与同为手术类游戏的《研修医 天堂独太》相比，本作在手术设计上要高明不少。手术中运用到的道具非常丰富，对玩家的操作水平有着非常严格的要求，一不小心就有可能前功尽弃。由于难度非常高，因此游戏在进行时的整体流畅度方面受到了一定程度的影响，玩家必须多次练习才能够顺利地完成手术，最终成为一名合格的外科医生。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 超级大战争 DS

ファミコンウォーズ DS







◆Nintendo／Intelligent Systems◆SLG◆2005年6月23日◆日版◆1～8人◆256Mb◆4800日元（含税）◆全年龄◆无对应周边◆备注：2005年8月22日（美版）／2005年9月30日（欧版）

| | | | |
|---|---|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ | 系　统 | ★★★★★ |
| 音　乐 | ★★★★★ | 耐玩度 | ★★★★★ |

推荐度 **10**

在欧美大红大紫的战略游戏"《超级大战争》系列"在NDS上的续作。剧情上承接二代，讲述了黑洞兵败、首领地狱乌兹死亡后，经过快速重整派出闪电警备队闪电袭击奥米伽大陆、奥米伽在新指挥官的带领下顽强抵抗黑洞军的故事。全新的战场、全新的指挥官和双屏下全新的系统等都处处体现着本作的新意。第一眼看上去画面的进步不是很大，但诸如沙尘、飞鸟等细节之处却能看得出厂商的用心。而从地图画面中战斗单位间的接触缩放到战斗画面的切换方式以及随时中断战斗画面的设定，更会让玩家感受到本作行云流水般流畅节奏。作为NDS上的《大战争》，本作对双屏的应用非常成功，双屏下的会战能给玩家以大场景大魄力的豪迈。游戏新加入的四种作用各不相同的新兵器更增加了游戏的战略性。本作在前作基础上大大加强了指挥官的作用，战斗中指挥官的能力和技能对战斗的影响非常大，双指挥官系统给玩家增加了角色间组合搭配的新思路，新的合体破坏技系统则让激烈的战斗更加白热化！本作有了指挥官等级的设定，与等级相关的还有10个等级的技能，而达到10级还能换上与军装截然不同的休闲装的设定就更让有收集欲望的玩家欲罢不能了。本作的模式非常丰富，除了传统的几大模式外，还有类似于《坦克大战》那样的射击游戏，游戏中的战斗单位同样会受到指挥官的影响，在指挥官发动破坏技时也会奋勇破敌；而传统的挑战模式因为分成了金钱挑战、时间挑战等诸多目标而更加丰富精彩；系列的地图编辑模式在本作中仍旧得以保留，借由全新的操作，本作的地图编辑简单方便了许多，不在生产范围之列的海利姆也能在地图编辑中作为地图单位出现。




## 加油五右卫门 东海道中 大江户天狗返还之卷

がんばれゴエモン 東海道中 大江戸天狗り返しの巻

推荐度 **8**

◆Konami◆ACT◆2005年6月23日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



"《加油五右卫门》系列"在NDS上的最新作，游戏以五右卫门一行被陷害而入狱为开端，他们为了证明自己的清白于是展开冒险，途中主角们和企图征服日本的天狗党展开斗争。游戏的画面虽然是全3D构成，但很好地营造了一种水墨画的感觉。游戏有着浓厚的日本古代风味，登场角色中有着诸神，天照等各种神灵。游戏中可以使用五右卫门和佐助等共四名角色，每个人都有独特的必杀技和破除机关的技能。操纵人物时的手感十分不错，而攻关过程中除了要将敌人干掉外，还要合理利用各人的技能和触摸屏来解谜。每关的最后还有魄力十足的巨型机器人战等着大家来挑战。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ |
| 音　乐 | ★★★★☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 分裂细胞 混沌理论

Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

推荐度 **6**

◆Ubisoft◆ACT◆2005年6月28日◆美版
◆1～4人◆512Mb◆29.99美元◆13岁以上◆无对应周边
◆备注：2005年7月1日（欧版）




育碧公司的扛鼎动作游戏"《分裂细胞》系列"登陆NDS平台的第一作。游戏主题就是"潜入"两字，玩家必须在敌人的眼皮底下偷偷窃取重要的军事情报。武器方面从简单的匕首到先进的SC20K多功能突击步枪，并配以各种近距离间谍格斗技来完成任务。利用NDS的双屏显示设计以及触摸屏功能，使玩家可以更快捷地进行装备选择、菜单选择等功能。游戏中除了单人剧情模式外，还有双人合作模式和多人对战模式，这些模式也是本作的一大特点，通过NDS的无线网络连接功能可同时使4人进行游戏，多人对战模式内有7张地图供玩家选择。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## SIMPLE DS系列 Vol.1 麻将

SIMPLE DSシリーズ Vol.1 THE 麻雀

推荐度 5

◆D3 Publisher◆TAB◆2005年6月30日◆日版
◆1～4人◆128Mb◆2800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



以出品廉价游戏闻名的D3在NDS上推出的廉价游戏系列的第一弹。由于价格和厂商制作实力所限，本作自然不会给玩家带来多大惊喜。在游戏的进行方式上，本作和一般日常生活中的麻将没有多大区别，不过比较有新意的是玩家可以自己对游戏规则进行设定，所以玩起来自由度较高。除了可以独自进行单人游玩的剧情模式外，本游戏还对应1卡多人联机，即使朋友没有卡带，只要找到足够的拥有NDS的同伴，就可以在一起打一圈麻将了。另外，游戏还加入了聊天功能，在打麻将的过程中，玩家可以用文字来互相交流自己的感受，使游戏过程不再枯燥。



| | |
|---|---|
| 画　　面 | ★★☆☆☆ |
| 音　　乐 | ★★☆☆☆ |
| 系　　统 | ★★★☆☆ |
| 耐 玩 度 | ★★★☆☆ |

## SIMPLE DS系列 Vol.2 撞球

SIMPLE DSシリーズ Vol.2 THE ビリヤード

推荐度 5

◆D3 Publisher◆TAB◆2005年6月30日◆日版
◆1～4人◆64Mb◆2800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



以出品廉价游戏闻名的D3在NDS上推出的廉价游戏系列的第二弹，类型为桌球。与第一作《麻将》一样，游戏中玩家可以对比赛规则进行设定，包括球数等等，一共可以进行6种规则的设定。游戏的模式比较丰富，包括了以挑战难度各异的6个关卡的挑战模式以及可以和朋友一起对战的自由模式等等。值得一提的是，在自由对战模式中，玩家可以用1盘卡带实现最大4人同时游戏。另外，和《麻将》一样，本作同样附带了简单的聊天机能，利用NDS的触摸功能，玩家就可以在NDS的下屏幕进行涂鸦，对紧张的比赛气氛起到了一定的缓解作用。



| | |
|---|---|
| 画　　面 | ★★☆☆☆ |
| 音　　乐 | ★★☆☆☆ |
| 系　　统 | ★★★☆☆ |
| 耐 玩 度 | ★★★☆☆ |

## SIMPLE DS系列 Vol.3 捉虫王国

SIMPLE DSシリーズ Vol.3 THE 虫取り王国

推荐度 5

◆D3 Publisher◆SLG◆2005年6月30日◆日版
◆1～8人◆128Mb◆2800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



以出品廉价游戏闻名的D3在NDS上推出的廉价游戏系列的第三弹，与前两作桌面游戏不同的是，本作是一款以昆虫养成为主题的SLG游戏。游戏中收录的昆虫非常之多，总数在400种以上，其中不仅包括了我们在日常生活中能见到的普通昆虫，还有一些生活中并不存在的虚构昆虫。随着玩家捉到的昆虫数量的增加，森林就会得到成长，这样就可以捉到一般情况下难以入手的稀有昆虫了。在捉到昆虫后，玩家还可以选择其中的两只来进行合成，培育出属于自己的原创昆虫。培育出来的昆虫将会毫无保留地收录在昆虫图鉴中，查阅起来十分方便。



| | |
|---|---|
| 画　　面 | ★★☆☆☆ |
| 音　　乐 | ★★☆☆☆ |
| 系　　统 | ★★★☆☆ |
| 耐 玩 度 | ★★★☆☆ |

## 轻松头脑教室

やわらかあたま塾

推荐度 7

◆Nintendo◆ETC◆2005年6月30日◆日版
◆1人◆128Mb◆2800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年6月5日（美版）/2006年第三季度（欧版）



继《成人脑力锻炼DS》之后，任天堂推广的又一款脑力锻炼游戏。游戏中收录的题目非常丰富，涉及的范围包括了语言、记忆、分析、数学和知觉五个方面，每个方面都有各种不同的题型和难度可供玩家选择，其中语言方面对国内玩家来说具有一定难度，其他方面则不存在一障碍。虽然游戏中的题目看起来并不起眼，但配合了NDS的触摸功能与便携性之后，它们就成了随时随地激活玩家脑力的最佳工具。比起对应玩家年龄层相对较高的《成人脑力锻炼DS》来，本作中的考题内容更加全年龄化，针对的玩家层更为广泛，在游戏画面上也更为明快。



| | |
|---|---|
| 画　　面 | ★★☆☆☆ |
| 音　　乐 | ★★☆☆☆ |
| 系　　统 | ★★★★☆ |
| 耐 玩 度 | ★★★★☆ |

## 火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸

ナルト RPG2 千鸟 VS 螺旋丸

推荐度 **7**

◆Tomy◆RPG◆2005年7月14日◆日版
◆1人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



本作是以动漫《火影忍者》为主题制作的角色扮演类游戏的第二作。本游戏的故事也遵循漫画原作展开，玩家要操作鸣人和伙伴们一起克服接踵而来的各种事件。游戏的主要系统和GBA前作相同，战斗系统在沿袭前作的基础上新增了名为"忍队形"的阵型系统，玩家可以在触摸屏上通过点击来决定队员的移动位置和攻击对象，而编排成特殊的队形后可使队伍中的队员能力大幅度增强。游戏的攻击依旧华丽，每个必杀都会有特写画面，同时本作还新增了双人合体忍术，必须在触摸屏上正确输入指令才能顺利地施展出来。移动时，玩家得利用各种不同能力的召唤兽才能顺利前进。




| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 纳米漂移

Nanostray

推荐度 **8**

◆Majesco Games/Shin'en◆STG◆2005年7月19日◆美版
◆1～2人◆128Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年1月26日(日版)/2006年2月10日(欧版)



NDS上一款非常有个性的射击游戏，玩家要驾驶战机在众多星球上过关斩将。游戏最具特色的要算是战机的武器系统，玩家使用的战机拥有4种功能各不相同的武器，在游戏过程中可以自由切换。每种武器除了普通射击之外，还可以消耗能量放出威力强大的特殊攻击，根据关卡的不同灵活地切换武器是游戏的乐趣所在。游戏充分利用了NDS的双屏幕，上屏幕是游戏的主画面，而下屏幕则显示剩余能量，得分等信息。切换武器时需要玩家用手指或触控笔直接在下屏幕上点击代表武器的按钮，给人一种自己驾驶战机的独特感觉。游戏的画面均为3D构成，整体感觉颇为细腻。




| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★★☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 洛克人EXE5DS 双生领袖

ロックマンエグゼ5DS ツインリーダーズ

推荐度 **8**

◆Capcom◆A·RPG◆2005年7月21日◆日版
◆1人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年11月1日（美版）/2006年4月14日（欧版）



《洛克人EXE5》的两个版本被合二为一地搬到了NDS上，玩家可选择其中一个版本开始游戏。游戏在画面上与GBA版相比并没有多少改进，但是配合NDS的机能，游戏却增加了许多新系统。NDS的下屏被模拟成了一个真实的PET，可通过点击来进入网络。此外在迷宫中冒险时，下屏会显示地图，防止迷路。战斗中可以通过点击来切换使用的队员，同时在洛克人陷入危机时可用麦克风帮他加油。由于卡带容量的提升，本作在音画方面也有了飞跃，增加了带有《洛克人EXE》动画主题曲的动画片头，而在交谈和战斗的时候也加入了语音，给人耳目一新的感觉。




| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★★☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 游戏王 噩梦吟游者

游戏王：Nightmare Troubadour

推荐度 **8**

◆Konami◆TAB◆2005年7月21日◆日版
◆1人◆512Mb◆4980日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年8月30日（美版）/2005年11月18日（欧版）



"《游戏王》系列"首次登陆NDS平台的一作。尽管该系列已经不像以前那么辉煌，可本作依然可以说是该系列的革新之作。系统方面依然继承一贯的卡牌对战模式，不过本次对手不能直接选择，必须到户外根据时间、地点的不同寻找才可以与之决斗。决斗时双方使用怪兽卡、陷阱卡、魔法卡尽可能地削减对手的HP，期间的战斗演出3D化，打败对手就可以获得卡片的奖励，接着去挑战下一个对手。战斗过后能够获得用来升级的经验点和换卡点数。由于加入了三神卡，所以卡片的收集会更有吸引力，而可以在商店中购买卡片也让收集难度有所下降。此外游戏附赠三张OCG实物卡片。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★★ |

## 钢之炼金术师 双重感应

钢の炼金术师 Dual Sympathy

推荐度 **7**

◆Bandai◆AVG◆2005年7月21日◆日版
◆1人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



根据同名动画改编而来的作品，原作是2004～2005年间最炙手可热的动画之一。由于游戏有着较多的解谜探索要素，所以被官方定义为AVG。实际上，游戏更多地偏向清版ACT。游戏的主线是主角爱德华和伙伴一起攻关杀敌，其过程中可以进行普通攻击、防御、陷阱设置、发动炼金术等丰富的操作，且对应触摸屏。必杀（炼金术）演出效果忠实原作，并且非常华丽。使用爱德华完成一次故事模式后，还能够选用其他角色作为主角反复挑战关卡。游戏使用大量动画交代剧情，值得原作FANS注目。此外本作还有各种有趣的迷你游戏，对应触控笔，是适合主线之余的休闲小品。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 滚滚吃豆人

パックンロール

推荐度 **7**

◆Namco◆ACT◆2005年7月28日◆日版
◆1人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年8月23日（美版）/2005年10月28日（欧版）



这款登陆NDS平台的吃豆人作品，游戏充分利用了NDS特有的触摸屏功能，能够以触控笔点击屏幕的方式来进行一系列的操作。吃豆小子的形象非常可爱，也比较丰富，玩家只需使用触控笔点击或拖曳屏幕中的吃豆小子，控制吃豆小子的行进方向和滚动速度。当吃豆小子身边出现敌人时，玩家还需同样使用触控笔来赶跑威胁吃豆小子的敌人。当然如果你吃到“超级豆”的话，便能变身为无敌的豆子超人，不用惧怕任何敌人了，不过这是有时间限制的。游戏类型与其始祖作品一样，只不过吃豆小子的形象和游戏场景改成了3D表现形式。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 押忍！战斗！应援团

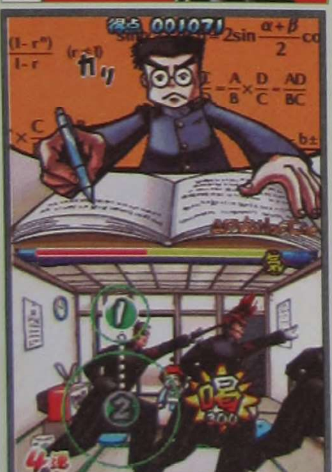
押忍！斗え！应援团

推荐度 **10**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ | 系　统 | ★★★★☆ |
| 音　乐 | ★★★★★ | 耐玩度 | ★★★★☆ |



◆Nintendo/iNiS◆ACT◆2005年7月28日◆日版◆1～4人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



NDS平台上极具创意的音乐类游戏。玩家要在游戏中扮演应援团的一员，用自己的应援让身边陷入困境的人们重新振作，走出困境。在游戏时，触摸屏上会不断出现标有数字的圆环，玩家就要按照音乐的节拍，按照顺序用触控笔点击这些圆环。气合槽是游戏中一个独特的设定，其作用有些类似于HP槽，在游戏中会随着时间流逝而不断减少。当玩家正确地点击圆环时就会使气合槽不断上升，一曲结束后如果气合槽未下降至0就可顺利过关。游戏中收录的曲目均为一些脍炙人口的J-POP，不仅非常动听，而且都非常热血励志，和游戏的整体风格切合得天衣无缝。和其他音乐类型的游戏不同，剧情的表现在《押忍！战斗！应援团》中体现得非常重要，游戏中的每一个小关都是一个讲述应援团通过自己的应援让别人走出困境的小故事，故事内容不仅风趣幽默，还能使玩家体会到当今现实生活中已难以见到的热情与温馨。游戏的夸张的画面风格也给人一种复古的感觉，20岁以上且有怀旧情结的玩家不妨尝试一下本作，相信不会失望。游戏共有4个难度，在最初游戏时只能选简单和普通两种难度，随着玩家的不断挑战，困难和超难两种难度才会出现。要想在最高难度下完成游戏是相当有挑战性的，不仅需要玩家集中精神，还要对各个曲目中圆环的出现位置有一个大致的了解（有些类似于某些游戏中的“背版”），不过与此相对，在最高难度下成功完成点击时的爽快感也同样是令人难以鸣状的。游戏整体的完成度非常高，不管是游戏热血的世界观，还是一些让人发出会心一笑的细节设定，都让制作人的天才创意在游戏中得到了很好的还原。



## 口袋棒球甲子园

パワポケ甲子園

推荐度 **7**

◆Konami◆SPG◆2005年8月4日◆日版
◆1人◆256Mb◆4980日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



“《口袋棒球》系列”在NDS上的外传性质作品，玩家在游戏中扮演一名高中2年级学生，代替引退的前辈成为了棒球队的队长。而游戏的目的就是在一年的时间内不断强化自己的队伍，最终杀入甲子园。和正统的作品不同，游戏的训练方式变为了可独自练习也可选择和同伴共同练习的模式，更加有针对性。玩家所在的球队是由玩家自行选择的，你可在日本国内的47个都道府县的高校中选择自己所中意的学校。不同学校内的队友是不同的，游戏中的人物总数超过了300个，这让每个球队都富有个性。此外通过“侦察”指令，玩家还可派人来为球队寻找强力球员。



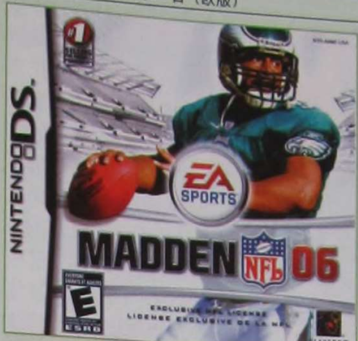
| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★★★ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 麦登橄榄球06

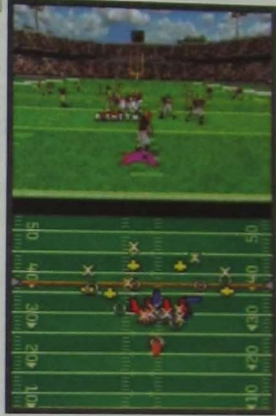
Madden NFL 06

推荐度 **5**

◆EA◆SPG◆2005年8月8日◆美版
◆1～4人◆256Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年9月30日（欧版）



NDS平台上的“《麦登橄榄球》系列”的第二作，作为一款美式橄榄球竞技游戏，游戏中提供了包括赛季模式、自由模式、竞技模式在内的几个比赛模式。玩家可以从拥有32支顶尖球队的美国职业橄榄球联盟中自由挑选自己所喜爱的球队参加比赛。与上代相比，本作的系统可以说是一点没变，还是上屏显示赛场情况，而下屏则用触控笔点击来排兵布阵。游戏画面几乎没有什么提高，场面上队员挤在一起时还是显得模糊不清，音效方面也没有进行优化。惟一值得一提的便是通过NDS的无线网络连接功能，能同时支持多达4人的无线联机模式。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★☆☆☆ |
| 音　乐 | ★★☆☆☆ |
| 系　统 | ★★☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

## JUMP超级明星大乱斗

ジャンプスーパースターズ

推荐度 **9**

◆Nintendo/ガンバリオン◆FTG◆2005年8月8日◆日版
◆1～4人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



本作是一款由众多大人气漫画角色参与的大乱斗型格斗游戏。游戏中登场的角色数量众多，总数超过了150名。孙悟空、阿拉蕾、旋涡鸣人、海盗路飞等大家耳熟能详的动漫角色都将在游戏中登场并供选用。这些角色在游戏中是以卡片的形式登场的，战斗前要自行配置自己的漫画框，将各种角色分别放入自己的漫画框内。角色被分为战斗、辅助和帮助这三种类型，战斗角色可被玩家选用参战，而其他的只能在战斗中给予帮助。本作的战斗手感很好，利用简单的方向键和按键的组合就可让角色使出各种不同的轻攻击、重攻击，可以很轻松地形成连击。每位角色还可使出各自的招牌必杀技。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 幸存少年　迷失蔚蓝

サバイバルキッズ Lost in Blue

推荐度 **8**

◆Konami◆AVG◆2005年8月25日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年9月27日（美版）/2005年11月11日（欧版）



GB上的“《孤岛冒险》系列”在NDS上的最新作，继承了系列的传统，玩家在游戏中依旧要扮演在海上遇难而飘流到孤岛的男孩、女孩，在孤岛上冒险、生存，并想方设法离开孤岛。由于机能的提升，游戏的画面由全3D来表现，让孤岛显得十分真实。游戏难度比较高，如果不想方设法找到食物的话很容易让两个角色饿死。游戏中男女主角分工明确，女孩的主要作用就是将食物做成可口的饭菜。而男孩则要在岛上各处冒险，同时收集各种食物和材料。利用收集到的材料能够进行合成，制作出鱼叉，陷阱等捕食工具。游戏与触摸屏结合得不错，生火，叉鱼，挖蔬菜等日常行动都要利用到触摸屏。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

## 泡泡龙 DS
パズルボブルDS

推荐度 **6**

◆Taito◆PUZ◆2005年8月25日◆日版
◆1～2人◆128Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年12月6日（美版）



在PC平台上，《泡泡龙》就凭借可爱的风格、简单的规则而家喻户晓，是一款深受广大玩家、尤其是女性玩家青睐的益智方块游戏，一度被视为女性向游戏的代表。NDS版的本作，可以运用触控笔来操作发射台，将泡泡向屋顶悬挂的泡泡堆里发射，使得三枚或三枚以上的泡泡连在一起就会发生消除并得到加分。如果不能及时消去，泡泡堆砌到发射台所处水平线就判负。游戏分为故事模式、VS CPU模式、无限模式、编辑模式和对战模式，并且拥有DS泡泡龙和传统泡泡龙两种规则，组合出来的玩法丰富多样。游戏支持NDS的下载下载通信功能，一张卡片就可以让两名玩家联机同乐。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★☆☆☆ |
| 系　统 | ★★☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 恐龙王者决定战 恐龙竞技场
恐龙王者决定战 恐竜グランプリ

推荐度 **6**

◆MTO◆RPG◆2005年8月25日◆日版
◆1～2人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



由MTO出品的以培养恐龙为主的育成类RPG游戏，玩家要扮演乘坐时间机器来到白垩纪的小学六年级学生，并在远古时代解决出现的神秘事件。游戏充分地利用了NDS的画面机能，所有恐龙均为多边形描绘，动作非常流畅自然，并且各种恐龙都有可能成为玩家的伙伴。游戏中的对战十分有魄力，而通过不断地战斗，恐龙们的能力还能够不断成长。利用NDS的无线通信机能，玩家还可以用自己培养的恐龙与对手展开双人对战。游戏中登场的恐龙总数超过了200种，并且出现过的恐龙都会被收录在恐龙图鉴中，供玩家随时调阅，对恐龙迷们有相当大的吸引力。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 恶魔城 苍月的十字架
恶魔城ドラキュラ 苍月的十字架

推荐度 **10**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ | 系　统 | ★★★★★ |
| 音　乐 | ★★★★★ | 耐玩度 | ★★★★☆ |



◆Konami◆ACT◆2005年8月25日◆日版
◆1～2人◆512Mb◆4980日元◆全年龄◆无对应周边◆备注：2005年10月4日（美版）/2005年9月30日（欧版）

这是“《恶魔城》系列”首次登陆NDS平台的作品，仍旧保持了传统的2D横版卷轴动作类型，游戏的剧情紧随GBA版前作《晓月圆舞曲》，主角仍然是来须苍真，故事讲述的是苍真为救出被邪教组织绑架的女友弥娜而再次进入恶魔城的故事。游戏的核心系统与《晓月》基本一样，游戏方式仍然属于迷宫探索型ACT，玩家控制主角苍真穿行在遍布敌人和机关的恶魔城内，一边打倒敌人获取经验升级，一边收集道具，当获得新的能力后便可前往新的区域。前作中大受好评的战魂系统在本作中得到保留，每一种敌人都有一个战魂，打死敌人时会随机得到，苍真装备不同的战魂后可使用不同的能力。而本作中，战魂增加了升级的要素，收集数量越多，战魂效果越强。



本作中的武器数量比前作大幅增加，武器种类主要分为剑、刀、大剑、拳套等八大类，每一类都可强化升级出一个究极武器，比如剑系的究极武器是“风之真空刃”，刀系的究极武器是“妖刀村正”。这些究极武器不仅攻击力高，往往还具有特殊的必杀技，演出效果都相当夸张，令玩家获得很大满足感。而除了这八大类的主要武器外，游戏中还存在有手枪、双节棍、导弹等特殊武器，这些武器的加入也增加了游戏的乐趣。

触摸屏在游戏的应用主要出现在BOSS战中，当打败BOSS后玩家要画出“魔封阵”来封印BOSS，要根据画面的提示用触控笔画出指定的图案，这对玩家的操作提出更高要求。值得一提的是，爆机后的尤利乌斯模式中，玩家可控制使用圣鞭的吸血鬼猎人尤利乌斯展开游戏，其间使用短刀的… 和《月下》的主角阿鲁卡多也会先后加入队伍，阿鲁卡多的回归也令不少玩家感动。总的来说，本作绝对是NDS玩家不容错过的游戏。





## 露娜…
LUNAR…

◆MMV◆RPG◆2005年8月25…
◆1～2人◆256Mb◆4800日元…
◆备注：2005年9月27日（美…



斗后的奖励分成卡片和…在战斗前就设定好。每…获得两者其一，而卡片附…以攻击、辅助、回复等等…就直接跟角色的等级所…得手段也是完成邮递任…备的易损坏使得游戏的…金钱入不敷出。

## Dig…
ディグダグ…

◆Namco◆ACT◆2005年9…
◆1～2人◆128Mb◆4800…
◆备注：2005年10月18日（…



时要消灭地上的BOSS…惧怕泰藏的普通攻击，…方法就是在地底不断挖…后让小岛崩坏从而让B…游戏中，当满足特定条…会乱入，玩家要控制他…小游戏。游戏画面素质…比较单调。

## 露娜 创世纪

LUNAR －ジェネシス－

推荐度 **7**

◆ALKY◆RPG◆2005年8月25日◆日版
◆1~2人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年9月27日（美版）/2006年2月17日（欧版）



本作是著名RPG“《露娜》系列”的正统续作。《露娜》是当年号称“感动了一百万人”的经典RPG，而这款《创世纪》与正统前作的时间跨度更是达到了十年以上。游戏继承系列优秀剧情的传统，讲述了男女主人公从普通的快递员渐渐走上创世的道路，并最终消灭了魔王。游戏的系统比较有特色，战斗后的奖励分成卡片和经验两种，需要在战斗前就设定好。每场战斗完毕只能获得两者其一，而卡片附带各种效果，可以攻击、辅助、回复等等。经验值的取得直接跟角色的等级所挂钩。金钱的获得手段也是完成邮递任务后的报酬，装备的易损坏使得游戏的大部分时间感觉总让人不敷出。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★★☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 触摸乐胜！柏青嫂宣言 RIO嘉年华

タッチde乐胜！パチスロ宣言 リオデカーニバル

推荐度 **6**

◆Tecmo◆TAB◆2005年9月8日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆15岁以上◆无对应周边
◆备注：无



Tecmo是一家善打美女牌的公司，本作便是一个例证。“RIO嘉年华”是Tecmo推出的柏青嫂实机，实机的最大特色就是以Tecmo精心打造的美女RIO为主题，对男性玩家而言算是有吸引力。NDS版本的本作仍然保留了实机的一系列特色。除此之外作为适应掌机特色，Tecmo还在游戏中加入了大量的迷你游戏，比如类似“大家来找碴”的找错模式、扑克游戏“Black Jack”等等，增添了不少趣味性，当然，在这些小游戏中玩家也可以看到美女RIO的身影。当玩家完成这些迷你游戏后，还会得到RIO的精美插画作为奖励，保证了游戏的耐玩性。




| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## DigDug DS

ディグダグ ディギング ストライク

推荐度 **6**

◆Namco◆ACT◆2005年9月8日◆日版
◆1~2人◆128Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年10月18日（美版）



本作是Namco根据自家早期经典游戏《DigDug》（国内玩家俗称为“打气”）重新制作的版本，最大的特点就将系列的1代和2代进行了融合，上屏显示2代的地上画面，下屏显示1代的地下画面。玩家控制主角霍利·泰藏（钻子先生的老爸）不断在地底挖掘，通过独特的打气筒撑爆敌人，同时要消灭地上的BOSS，因为BOSS不怕泰藏的普通攻击，所以消灭他们的方法就是在地底不断挖掘破坏小岛，最后让小岛崩坏从而让BOSS掉落大海。游戏中，当满足特定条件，钻子先生还会出场，玩家要控制他完成飞行射击的小游戏。游戏画面素质很简陋，玩法也比较单调。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 宠物蛋的小店

たまごっちのプチプチおみせっち

推荐度 **7**

◆Bandai◆SLG◆2005年9月15日◆日版
◆1人◆128Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年1月17日（美版）



风靡日本的便携电子宠物《宠物蛋》在NDS上的最新作品。游戏的类型和之前的作品完全不一样，变成了经营类游戏。玩家要先从三只宠物鸡中选出一名同伴，然后开始经营自己的小店。玩家能开的小店的种类十分多，有牙医诊所，蛋糕店和温泉等等，任何人都能找到自己喜欢的行业。游戏的主要目的就是将自己经营的店不断壮大。虽然本作不能再养育那些宠物鸡，但那些外形各异的宠物鸡依旧会在游戏中作为顾客登场。为这些客人们服务要利用到触摸屏，比如在牙医诊所中为病人拔牙等等。只有服务到位，提高了顾客们的满意度，才能使自己店的评价提升，达到壮大的目的。




| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 逆转裁判 新生的逆转

逆转裁判 苏る逆转



◆Capcom◆AVG◆2005年9月15日◆日版◆1人◆512Mb◆4800日元◆12岁以上◆无对应周边◆备注：限定版6800日元/2005年10月12日（美版）/2006年3月31日（欧版）

在推出全新的《逆转裁判4》之前，Capcom先将原GBA版的系列第一作移植到了NDS上，不过游戏当然并不是直接完全照搬以前的作品，而是配合了NDS独特的机能加入了新的系统和操作，甚至还加入了一个全新的章节。由于NDS有两个屏幕，原本需要按键调出来的菜单在NDS版中直接显示在了下屏幕上，玩家可以利用触控笔来进行人物、证物间的切换，直观又方便。在法庭上询问证人时，玩家可以对着麦克风喊出“我有异议”、“等一下”等经典台词，给人以一种非常投入的感觉。当然，以上两种操作用一般的按键也是可以完成的，喜欢传统操作方式的玩家完全不用担心不适应。比起GBA版的原作来，NDS版最厚道的地方是加入了一个全新的章节《新生的逆转》，并且在剧情长度以及优秀程度上都达到了玩家们的要求，第一遍玩该章节的长度大约在10小时左右。该章解开了御剑检察官不辞而别的谜团，为联系后两作的剧情起到了一定的衔接作用。在新加的第5章中，虽然游戏画面并未根据NDS的机能得到优化，但是全新的证物调查方式却依然[illegible]了玩家很大的新意。新章节中的证物变成了全3D化，玩家可以用[illegible]全方位地来调查证物从而取得线索。在率先推出的日版中，玩家可以[illegible]语和英语中自由选择游戏语言，前所未有的英文版《逆转裁判》以及[illegible]的翻译让玩家们体会到了一种全新感觉的《逆转》。另外，本作还支持[illegible]GBA版原作之间的联动，只要将GBA卡带插入NDS进入游戏，玩家[illegible]以自由选择章节来进行游戏，对前4章故事已经了如指掌的玩家可以[illegible]选择第5章开始游戏，十分方便。






| | | | |
|---|---|---|---|
| 画 面 | ★★★☆☆ | 系 统 | ★★★★☆ |
| 音 乐 | ★★★★☆ | 耐玩度 | ★★★★☆ |

推荐度 8

## 塔克 伟大的符咒挑战

Tak: Great Juju Challenge

推荐度 6

◆THQ◆ACT◆2005年9月19日◆美版
◆1~2人◆256Mb◆24.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年3月3日（欧版）



由欧美著名动作游戏公司THQ制作的一款三维冒险动作类游戏。游戏主要讲述两名原始土族人挑战符咒的故事，作为一款动作游戏，玩家可以选择两位傻傻的土族人主角进行丛林冒险。游戏结合了冒险游戏中常用的解谜、冒险、对抗等游戏元素，玩家要灵活运用两位主角各自的特殊能力来赢得战斗的胜利，由此获得强大符咒所赐予的奖励，并通过符咒系统的组合和分配让主角的能力往不同方向发展。利用NDS的双屏功能，下屏显示人物状态和游戏地图，而上屏则是游戏主界面。游戏通过NDS无线网络连接，最大能支持双人对战和双人合作游戏。



| | |
|---|---|
| 画 面 | ★★★☆☆ |
| 音 乐 | ★★★☆☆ |
| 系 统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 终极蜘蛛侠

Ultimate Spider-Man

推荐度 7

◆Activision◆ACT◆2005年9月19日◆美版
◆1~2人◆256Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年10月14日（欧版）



本作是Activision[illegible]同名漫画改编的最新作，[illegible]用了动画渲染技术的画面[illegible]主题格调，游戏场景以2D[illegible]3D的场景相结合的方法[illegible]成，并结合以大量的真人[illegible]音。游戏采用了第三人[illegible]点的方式，本作任务[illegible]故事的发展而推进，平[illegible]家可以自由地在街头、[illegible]内随意走动。通过NDS的双屏设计，玩家可以在触摸屏上进行一系列的操作，比如使用必杀技、锁定目标、解救被困人质等，每发展一定剧情还会不时地穿插一些漫画图片。另外游戏中还能使用反派人物“毒液”来进行闯关，还支持2人无线网络连接对战功能。



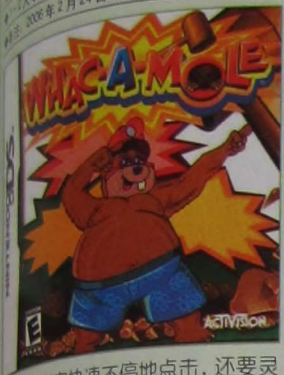
| | |
|---|---|
| 画 面 | ★★★☆☆ |
| 音 乐 | ★★★☆☆ |
| 系 统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 打地鼠

Wac a Mole

推荐度 **6**

◆Activision◆PUZ◆2005年9月21日◆美版
◆1~2人◆64Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年2月24日（欧版）



本作是一款非常有意思的小游戏。“打地鼠”这三个字顾名思义就是要玩家去敲打那一只只从地洞里冒出头的傻地鼠，但是作为掌机是不可能用直接锤子去敲打屏幕的，取而代之的便是NDS的触控笔。游戏要求在限定时间内，敲打的地鼠越多，分数才越高。不要以为游戏很简单，其实难度还是很高的，不光要玩家快速不停地点击，还要灵活利用游戏场景内的各种道具才能快速提高分数，只有这样才能进入下一关。除了单机模式外，游戏中还有一个方块模式，也是比较考验玩家判断力的。游戏画面比较清新，地鼠的造型也比较滑稽可爱，在休闲时刻体验一下本作还是挺不错的。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★☆☆☆ |
| 音乐 | ★★☆☆☆ |
| 系统 | ★★☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 恐龙对战 恐龙冠军 最强DNA发掘大作战

恐龙对战 ダイノチャンプ 最强DNA发掘大作战

推荐度 **7**

◆Taito◆ETC◆2005年9月22日◆日版
◆1~2人◆128Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



以挖掘恐龙化石为题材的NDS游戏。玩家在游戏中的任务就是在世界各地展开冒险，寻找埋藏在地下的各种恐龙化石，并将自己挖掘出的恐龙化石拿到研究所中将之复原为活生生的恐龙。对战也是本游戏的乐趣所在，利用NDS的无线通信机能，玩家可以用自己复原得到的恐龙与其他玩家的恐龙展开对战。对战时的方式也比较特殊，攻击时玩家要用触控笔在触摸屏上点击对手恐龙以决定攻击的具体部位，防御时也要用相同的方式来决定我方恐龙的防御部位。游戏中登场的恐龙种类繁多，并且在同样种类的恐龙之间也存在体形大小和招式方面的差异，要想找到理想的恐龙需要玩家的反复收集。



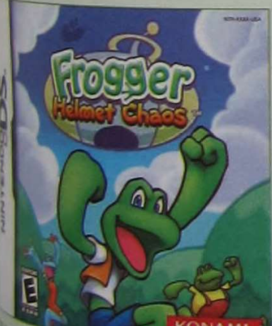
| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 青蛙过河 混乱的头盔

Frogger Helmet Chaos

推荐度 **7**

◆Konami◆ACT◆2005年9月27日◆美版
◆1~4人◆512Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年2月17日（欧版）



著名的《青蛙过河》里的那只傻头傻脑的青蛙主角在NDS上展开的一场大冒险。因为某天它忽然感受到了一股邪恶的力量威胁着它的家以及附近的沼泽和王国，于是青蛙就用它高超的跳跃技能、其他技能以及舌头，去躲避敌人并收集财宝，最终到野心家的老巢将其变态计划破坏。全3D制作的场景做得很漂亮，配合轻松的音乐和游戏中一蹦一跳的小青蛙很难让人和“邪恶”、“野心”等联系起来。青蛙的动作很丰富，游戏的操作也很简单。游戏中的大场景及经典的迷你游戏《青蛙过河》都横贯上下屏，使视野看起来非常开阔。激烈的联机对战也是本作的乐趣之一。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 触摸游戏派对

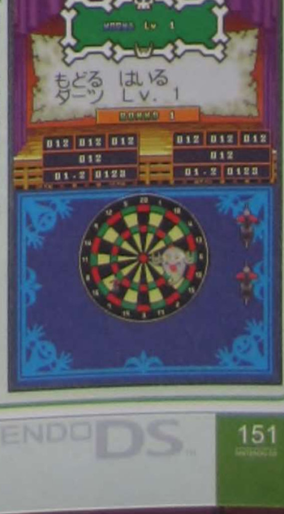
タッチゲームパーティー

推荐度 **6**

◆Taito◆TAB◆2005年9月29日◆日版
◆1~4人◆128Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



本作是Taito于2005年东京电玩展上宣传的桌面游戏合集，由7款小游戏组成，分别是奥赛罗、速度、飞镖、PageOne、打鬼、找单词、神经衰弱。奥赛罗又称黑白棋，双方各执一种颜色的棋子，把自己的两枚棋子置于对方棋子线的两端，就可以将其同化成自己的棋子。速度的玩法类似我们中国的“跑得快”。飞镖则是体育类模拟游戏，没什么多说的。至于PageOne是一种美式纸牌游戏，规则稍微有些复杂，需要参照游戏中的说明。打鬼游戏要迅速点击屏幕中出现的幽灵以求过关。找单词需要玩家具有一定的日语、英语水平，从方阵中选择出词汇。神经衰弱则是考验记忆力的游戏。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★☆☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## FIFA 足球 2006

FIFA Soccer 2006

推荐度 **7**

◆EA ◆SPG ◆2005 年 9 月 30 日◆欧版
◆1～4 人◆256Mb ◆29.99 美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005 年 10 月 4 日（美版）




EA 旗下著名足球游戏品牌“《FIFA》系列”在NDS上所推出的版本，游戏继承了“《FIFA》系列”模式众多、登场球队资料齐全的优点。在游戏中一共有500支以上的球队出现，几乎所有的球迷玩家都能在其中找到自己喜爱的球队，令游戏时的投入感大大提升。游戏很好地利用了NDS的两个屏幕，上屏幕是游戏的主画面，玩家可以看到场上的具体情况，球员在场上的各种细微动作以及比分；下屏幕则用于显示整个球场上双方球员的站位以及目前采用的战术等等，让玩家能够全面地掌握场上的局势。游戏支持一卡多联，只需一盘卡就能让4位玩家同场竞技。



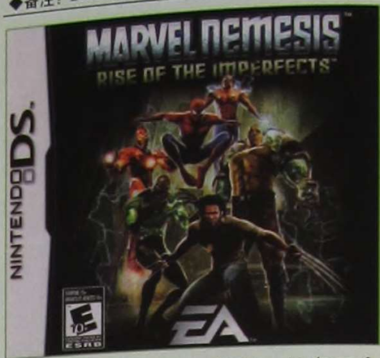
| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 复仇女神 未完成体的崛起

Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

推荐度 **7**

◆EA ◆FTG ◆2005 年 10 月 11 日◆美版
◆1～2 人◆512Mb ◆29.99 美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005 年 10 月 28 日（欧版）




这是一款典型的美国漫画所改编的游戏。游戏采用3D 格斗的形式来演绎美国漫画中各个身怀绝技的角色之间的大乱斗。游戏拥有著名漫画公司Marvel的经典超级英雄角色，包括蜘蛛侠、… 使艾利卡等在内的19名… 战士，每个战士都具有各自… 特的属性和超级能力，增加了游戏的战斗策略性。游戏一共有三个游戏模式，包括有战斗模式，英雄模式和对战模式。上屏是战斗界面，而下屏则是人物HP槽等状况的显示。战斗模式中拥有攻击和防御锁定设定，比较体贴动作苦手者。英雄模式中有道具和物品收集要素，收集到的这些物品都能在战斗模式中使用。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 雾都奇谈 迷失少女

ロンドニアンゴシックス～迷宮のロリィター

推荐度 **6**

◆Mega Cyber ◆A·RPG ◆2005 年 10 月 13 日◆日版
◆1 人◆512Mb ◆4800 日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无




本作是一款以英国首都伦敦为背景的探索型 A·RPG 游戏。游戏刚开始就围绕着“雾都”发生了一系列的奇异事件，玩家就要扮演在阴森的古宅里冒险的艾莉丝，一路躲避各种怪物，到达下一层迷宫。最终的目的就是要逃离这个古宅。在迷宫中，玩家只需要踩遍该层中的魔法阵就可以到达下一层了，尽量回避无关紧要的战斗，因为只要受到敌人的攻击，都将是致命的。游戏中玩家可以在迷宫里找到各式衣服给艾莉丝替换，不同的服装除了样式好看可以满足玩家收集欲望外，也各自附带技能，比如缩小体型、获得攻击魔法等，是更轻松也更有趣地通过迷宫所不可或缺的道具。



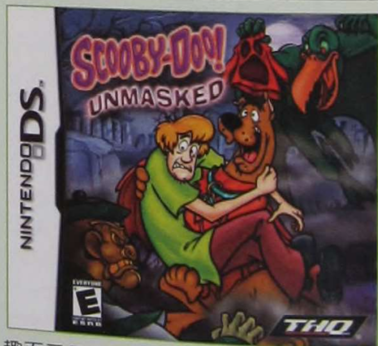

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 史酷比 原形

Scooby-Doo! Unmasked

推荐度 **7**

◆THQ ◆ACT ◆2005 年 10 月 18 日◆美版
◆1 人◆128Mb ◆29.99 美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005 年 11 月 11 日（欧版）




以来自于自美国电视… 的著名卡通角色、会说话的… 狗史酷比为题材的一款动作… 戏。本作中，史酷比为了帮… 类朋友而去探险惊悚博物… 幽灵礁等鬼魂出没之地。游… 中有很多特殊道具，借由… 这些道具，这条有趣的大… 会变成功夫史酷比、蝙蝠… 酷比、罗宾汉史酷比等，使之… 趣而又具备不同的特殊能力。本作在各主流平台上都有发售。NDS版的本作除了双屏这样的功能，还在渲染效果下实现了和动画片一样生动的画面效果。而且游戏的音乐不错，大多都把鬼屋的气氛烘托得恰到好处。不过游戏的手感比较差，有时会因为操作性差而将玩家困在某处。

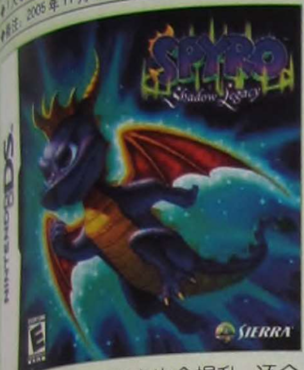


| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★★☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 小龙斯派罗 幻影遗产
Spyro Shadow Legacy

推荐度 6

◆Vivendi Universal／Amaze Entertainment◆ACT◆2005年10月18日◆美版
◆1人◆512Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年11月4日（欧版）




在欧美非常知名的动画明星小龙斯派罗也来到了NDS平台，故事讲述的是斯派罗为了拯救自己的家园与邪恶的巫师战斗的故事。同GBA版的第一作一样，这次游戏又采用了斜45度视角，类型仍然是3D动作冒险类型，不过这次加入了不少RPG的要素，比如斯派罗有了经验值、HP等各种能力的设定，随着等级的提升能力也会提升，还会习得新的技能。冒险的过程中斯派罗也经常需要与NPC对话收集情报，推动剧情的发展。斯派罗的主要攻击方式仍然是喷火，一些机关和谜题的解决也需要用到这种攻击形式。收集要素也依然存在，在本作中收集不同的水晶可以提高斯派罗的能力。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★☆☆☆ |
| 系统 | ★★☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

## 重金属卡车司机
Big Mutha Truckers

推荐度 7

◆Zoo Digital Publishing◆RAC◆2005年10月19日◆美版
◆1～2人◆64Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年12月2日（欧版）




本作是一款模拟驾驶卡车的游戏，你将在游戏中扮演热血的卡车司机，驾驶这庞然大物，不分昼夜地在公路上驰骋，游走于城市与乡村之间。一路上要小心找你麻烦的警察或是摆脱公路飞车党的骚扰。除了考验开车技术外，本作还设有一个买卖系统，这个系统充分考验玩家的生意头脑，在几个城市之间进行贸易运输。游戏分为故事模式和任务模式，故事模式需要你在一定天数内运送货物所得的钱超过竞争对手才算胜利，而自由模式是指定的一些小任务让你来完成，比如限定时间内开到某处或停车起步等。游戏中还拥有改装车辆的功能，去修车厂就能对自己的卡车进行改装。

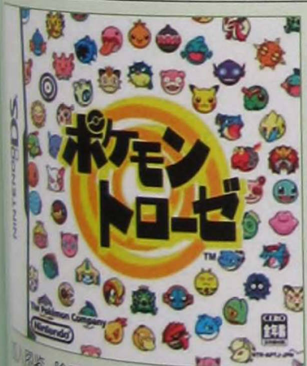


| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 口袋妖怪方块
ポケモントローゼ

推荐度 9

◆Nintendo／Genius Sonority Inc.◆PUZ◆2005年10月20日◆日版
◆1～2人◆128Mb◆3800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年3月6日（美版）／2006年4月28日（欧版）




用大家熟悉的口袋妖怪的头像作为方块，将落下的方块调整位置，让相同的四个方块横着连成一排或竖着连成一列使之消除，并在有效时间内将更少的相同方块连在一起造成连锁消除。“《口袋妖怪》系列”一直强调的收集要素在本作中也是重要要素，将新出现的口袋妖怪方块消除后，便可将之收入图鉴，除了普通妖怪，游戏中还有大量的隐藏妖怪，其中既包括有完全进化形态的妖怪，也有原作中稀有的谜之神兽。游戏有冒险、对战等多种模式。冒险模式就是故事模式，玩家先要挑战已有的关卡，随着关卡的完成，还会有新的关卡出现，每个关卡的最后还有激烈的BOSS战等待玩家。




| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★★★ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★★ |

## 超级碧奇公主
スーパープリンセスピーチ

推荐度 7

◆Nintendo◆ACT◆2005年10月20日◆日版
◆1人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年2月27日（美版）／2006年5月26日（欧版）




由于马里奥和路易的被库巴抓走了，所以这次由碧奇公主担任主角来解救他们。作为一款动作游戏，本作的操作十分简单，公主利用手中拥有心情力量的神奇的伞可以使出下坠攻击等各种攻击技能来消灭敌人。此外公主还能够使用喜怒哀乐的力量，喜的力量发动后公主会旋转身体，飞上高处，怒的力量会使公主浑身冒火，哀的时候公主会哇哇大哭，而乐的力量会使公主回复HP。在过关的时候要合理利用这些能力，以此来破除相应的机关到达终点或是解救被抓的蘑菇小子。玩家要通过触摸下屏相应的符号来发动这些力量。游戏还附带了众多有趣的小游戏，比如拼图和控制蘑菇小子过火堆等等。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 为你而生

赤ちゃんはどこからくるの?





◆SEGA/Sonic Team◆ACT◆2005年10月20日◆日版◆1人◆1Gb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边◆备注：2006年2月10日（欧版）/2006年2月13日（美版）

随NDS首发的另类游戏《为你而死》让玩家们体验到了一种充满新意的游戏方式，在其发售10个月左右后，Sonic Team又把其续作《为你而生》献给了大家。《为你而生》在剧情表现手法和游戏的主题上和前作《为你而生》几乎完全相同，同样是类似于剪影式的四格动画，同样是由一见钟情而引发的一段夸张故事，游戏方式同样是众多小游戏的集合。虽然前作的剧情已经让人大呼过瘾了，不过本作中的噱头似乎更多，作为第三者出现的科学美少女让游戏在故事性方面比起前作来又更上了一个台阶，也给玩家们增添了不少笑料。在小游戏的设计方面，本作比起前作来显得更加精良，在NDS机能的利用方面也更为充分，划、吹、点等操作自然不用多说，本作中甚至还出现了将NDS竖起来和倒过来才能玩的小游戏。虽然本作对触摸屏的伤害并不亚于前作，但由于在难度方面进行了一些调整，抱怨前作太难的玩家此次也可以轻松上手了，而高难度下则依然具有较高的挑战性。除了众多单人游戏外，本作还加入了多人联机小游戏的设计，游戏中收集了数个只有联机才会出现的小游戏，并且关卡设计的精妙程度也不亚于单人游戏，非常适合多人同乐。游戏中的收集要素依然和前作一样丰富，想要收集全所有衣着首饰可要狠下一番工夫的。另外，本作还能够与Sonic Team在GBA上推出的几个游戏进行联动，若将特定的卡带插入NDS中进入游戏，画面中就会增加一些原本必须要到后期才能出现的衣着首饰，多多少少为玩家们提供了一些方便。

| 画　面 | ★★★★☆ | 系　统 | ★★★★☆ |
|---|---|---|---|
| 音　乐 | ★★★★☆ | 耐玩度 | ★★★★☆ |

推荐度 9



## 研修医 天堂独太2 生命的天平

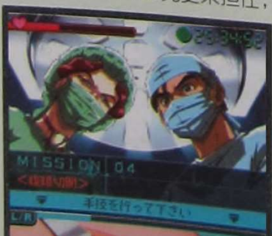
研修医 天堂独太2～命の天秤～

推荐度 8

◆Spike◆AVG◆2005年10月20日◆日版
◆1人◆256Mb◆4800日元◆12全年龄◆无对应周边
◆备注：无



《研修医 天堂独太》的续作，在整体制作水准方面比起前作来高了不少。在游戏中，玩家依旧要扮演天堂独太在圣命医大中展开新一年的研修医生活。游戏中登场的角色非常丰富，不仅包括了众多新角色，前作中登场的众多人气角色也基本上都会登场。虽然本作的编剧不再继续由寺田宪史来担任，但依旧维持了较高的水准。比起前作，本作的最大进化点在于手术的设计方面，不仅数量比前作增加了数倍，设计得也比之前好了不少，不再像前作那么千篇一律了。在完成一遍游戏后，玩家可以在附加模式中随时挑战，积累了一定点数后还可以购买音乐等附加要素，增加了耐玩程度。



| 画　面 | ★★★☆☆ |
|---|---|
| 音　乐 | ★★★★☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 福星小子 无尽夏日

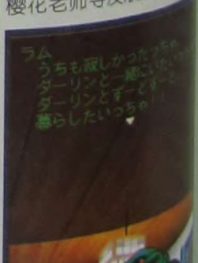
うる星やつら エンドレスサマー

推荐度 6

◆MMV◆AVG◆2005年10月20日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



《福星小子》是国内[illegible]迷们耳熟能详的经典漫画[illegible]本作便是根据漫画原作[illegible]来的游戏。本作继承了[illegible]恋爱闹剧风格。玩家在[illegible]要操纵主人公诸星当在一[illegible]的时间内在友引市内四[illegible]触发各种事件，并且和[illegible]的各位女性角色如拉姆、[illegible]樱花老师等发展关系。[illegible]每一天的早上10点到晚上9点就是玩家的活动时间，当在地图上看到女孩子们时就可以与他们对话并提升好感度了。当然，游戏中也存在不少特殊事件，需要在特定日期满足一些条件才能触发。游戏一个特色便是玩家可以用触控笔点击出现在触摸屏上的人物并观察他们的不同反应。

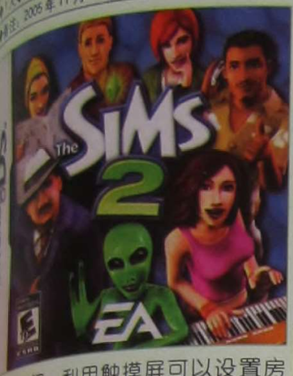


| 画　面 | ★★★☆☆ |
|---|---|
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

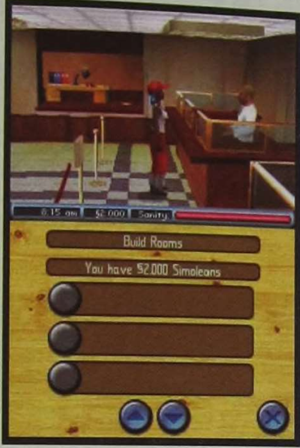
## 模拟人生 2
The Sims 2

推荐度 **7**

◆EA/Maxis◆SLG◆2005年10月24日◆美版
◆1人◆256Mb◆19.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年11月4日（欧版）/2005年12月8日（日版）



在本作中玩家需要创建属于自己的世界，对生活场景进行设计。完全开放式的游戏剧情设置能够让玩家在3D场景中享受虚拟的生活状态。游戏中能经营旅馆，随着顾客满意度的提高，就能够获得房间的经营权。通过NDS的内置麦克风，可以创造自己风格的音乐，从商店可以买物品来装饰




自己的房间。利用触摸屏可以设置房间内的物品，另外还能利用触摸屏进行迷你游戏，比如发掘隐藏物品和收集宝物，并以此来获得奖金。玩家平时可以从邻居那里收集一些重要信息，以此来解决一些游戏中碰到的疑问。另外在游戏中收集一定数量的零件后，还能开启隐藏的太空船。

| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★☆☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 银河战士 Prime 弹珠台
Metroid Prime Pinball

推荐度 **8**

◆Nintendo◆TAB◆2005年10月24日◆美版
◆1～8人◆256Mb◆29.99美元◆全年龄◆对应NDS振动卡
◆备注：2006年1月19日（日版）



本作是一款以《银河战士Prime》的世界观为背景的弹珠台游戏，台面的构造充满了《Prime》风格，而弹珠则是萨姆斯化身的变形球。游戏的玩法还是如同普通的弹珠台游戏，玩家控制台面下方的挡板弹射弹珠，击打台面上不同的点，只要击中特定的点，或者走过特定的路线，便可获得得分，不过



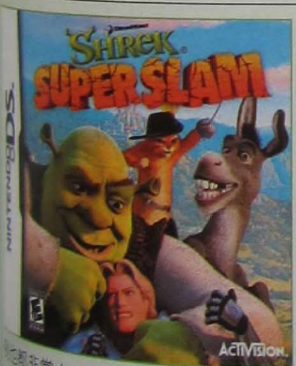
得分并不是游戏的主要目的。游戏的主要目的是收集一种像齿轮一样的石器，收集12个就能前往最终关卡对抗最终BOSS。当弹珠击打到台面上特殊的点便可开启不同的模式，完成这些模式便可获得石器奖励。值得一提的是，本作是首款对应NDS振动卡的游戏，玩起来别有一番风味。

| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★★☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 史莱克大乱斗
Shrek SuperSlam

推荐度 **7**

◆Activision/Amaze Entertainment◆ACT◆2005年10月25日◆美版
◆1人◆256Mb◆29.99美元◆10岁以上◆无对应周边
◆备注：2005年11月18日（欧版）



绿色的大怪物史莱克在NDS上的全新战斗。故事从那个喜欢惹麻烦的驴子的出走开始，史莱克、驴子、穿靴子的猫、沙明王子乃至史莱克那彪悍的妻子菲奥娜的等原作中又怪又有个性的角色们都会在在游戏中纷纷出现并加入这场乱斗。本作的3D场景和地形都做得很不错；角色的比



例也都非常大，使得打起来更有魄力，给人以破坏力十足的感觉，游戏中的一些场景也可以被打坏的设定更加强了本作的暴力表现。A、X、Y分别对应三种不同力度和速度的攻击，结合各种攻击方式还能组合出不少的连续技，而游戏中出现的多种原作风格的场景也令战斗增色不少。

| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## SIMPLE DS系列 Vol.4 消方块
SIMPLE DSシリーズ Vol.4 THE ブロックくずし

推荐度 **5**

◆D3 Publisher◆PUZ◆2005年10月27日◆日版
◆1～8人◆64Mb◆2800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无




又是一款由D3制作的廉价版游戏，此次在游戏类型方面变成了消方块，比起之前的几款作品来显得更加大众化了，任何玩家都可以轻松上手。游戏的主要玩法非常简单，就是利用画面下方的板块击打球来消去画面上方的层层方块。游戏的规则非常丰富，玩家可以在不同




的规则下进行游戏，从而体会到不同的游戏感觉。玩家既可以玩到不断消去上方方块的标准模式，还可以在击败BOSS以夺得高分的任务模式中展现自己的水平。本作依然对应一卡8人游玩，看似不起眼的小游戏在经过多人联机后，获得的乐趣会比单人玩时多出很多。

| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★☆☆☆ |
| 音　乐 | ★★☆☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 翼 编年史
ツバサクロニクル

推荐度 6

◆Arika◆RPG◆2005年10月27日◆日版
◆1～2人◆512Mb◆4980日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



本作是根据有名的少女漫画组织Clamp同名经典动漫作品改编而成游戏。游戏的剧情遵循动画原作，玩家扮演男主人公小狼，来到异世界中为失去记忆的女主角小樱找回散落四处的记忆碎片。本作的流程类似于《武器种族传说》的AVG＋RPG的形式。鉴于Clamp优秀的编剧，玩家在解读故事的时候会乐此不疲。可遗憾的是战斗部分做得非常简陋，是最基本的包、剪、锤三种的卡片根据属性和点数互相克制。卡片发动的时候有大迫力的动画演示，战斗后获得的经验值可以对卡片的点数和技能进行升级，对于原作的FANS来说，收集美轮美奂的卡片就已经是很感动的事情了。




| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 忍者神龟3 变种噩梦
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare

推荐度 7

◆Konami◆ACT◆2005年11月1日◆美版
◆1～4人◆256Mb◆29.99美元◆6岁以上◆无对应周边
◆备注：2005年12月（欧版）



Konami在GBA上接连推出过两款《忍者神龟》，而这次NDS版则是系列的第三作，游戏形式仍然是2D清版过关。虽然平台进化，但是游戏看起来却仍然与GBA版差不多，未免让人感觉厂商的诚意不足，不过借助NDS的双屏以及触摸屏，游戏的玩法还是增加了一些新变化。游戏的主角当然还是那4只大海龟，玩家从中选择1名开始游戏。上屏显示实际游戏画面，下屏显示各种状态，其中包括其他3名同伴的头像，本作中新增了与同伴的合体技，只要点击下屏幕的同伴头像便可发出不同的合体技。游戏的打斗保持了系列的爽快感，主角的招式也很丰富，演出度还是不错的。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 德州扑克
Texas Hold 'Em Poker

推荐度 5

◆Majesco Games◆TAB◆2005年11月1日◆美版
◆1～6人◆256Mb◆29.99美元◆17岁以上◆无对应周边
◆备注：无



本作是一款纯粹的美式扑克游戏。德州扑克可以说是目前世界上最为流行的扑克游戏之一，起源于北美，而本作正是根据这种实物纸牌游戏而来。这种游戏的规则和梭哈类似，以五张牌所形成的特殊牌面来比较双方的大小。不同于梭哈的是，开始每个玩家会分得两张底牌，然后参与游戏的各方必须在下一轮以相同的数额作底。之后从第二轮开始发放的牌为公共牌。公共牌是所有玩家都能看见的牌，同时需要下注。如此类推发完第三张公共牌时，每位玩家手中还有5张牌。这时没有放弃的玩家就可以将各自的底牌翻开比较大小，而牌面大小的比较方法和梭哈完全相同。

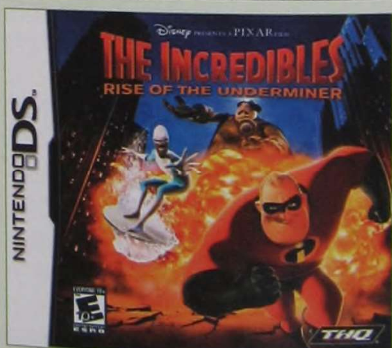



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★☆☆☆ |
| 系　统 | ★★☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 超人特攻队 破坏者的崛起
The Incredibles: Rise of the Underminer

推荐度 8

◆THQ/Helixe◆ACT◆2005年11月1日◆美版
◆1人◆128Mb◆29.99美元◆10岁以上◆无对应周边
◆备注：2005年11月25日（欧版）/2006年2月9日（日版）



解决了假超人的危机后，超人鲍伯继续过着平静的生活，但是一辆大型钻车再次为他带来了威胁。一个名叫Underminer的疯狂家伙率领他的机器人军队向人类社会发起进攻，妄图将世界统治在他的铁钻之下。超人鲍伯和他的好友酷冰男再次挺身而出。游戏采用半3D形式，画面比起的GBA版有了极大的进步，音乐也很有电影原作的风格。多按键攻击方式虽然一定程度上丰富了战斗，但组合技能却少了不少。游戏的下屏是角色的身体轮廓，点击相应部位，角色还会做出相应的动作，如按腿角色会跳，点一下手角色会出拳攻击，看起来很有创意，实际上一点也不实用。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ |
| 音　乐 | ★★★★☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 摩擦 红侠乔伊

ビューティフル ジョー スクラッチ

推荐度 **9**



◆Capcom◆ACT◆2005年11月2日◆日版◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边◆备注：2005年11月18日（美版）/2006年2月24日（欧版）

| | | | |
|---|---|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ | 系　统 | ★★★★☆ |
| 音　乐 | ★★★★☆ | 耐玩度 | ★★★★☆ |



动作游戏的爱好者们肯定对《红侠乔伊》这个系列不会感到陌生，作为Capcom近年来颇受欢迎的动作游戏作品，《红侠乔伊》在各个平台都推出了相关的作品。NDS版的《触摸 红侠乔伊》仍然是比较正统的横版动作游戏，讲述了乔伊夺回蕴藏有蓝队长力量的胶片并与自己的母亲重逢的故事。系列的特色“VFX系统”不仅在本作中得到了保留，还在NDS触摸屏的支持下，加入了不少要用到触摸屏的全新VFX操作，令人耳目一新。比如用手指直接在触摸屏上将画面切割成两半，又或是用手直接将悬在画面中央的石头放下来等等，不仅可以用于对付敌人，还是解开某些机关迷题的必要手段。游戏的画面原汁原味地继承了家用机版粗线条美式漫画的风格，登场人物都给人一种粗犷又不失可爱的感觉，而场景的描绘也非常细致，并且同样充满了美式漫画的味道，和游戏的主题非常吻合。当玩家控制乔伊用拳打脚踢命中敌人时出现的爆炸效果和敌人身上四处飞散的铁皮螺丝更是体现了游戏浓厚的漫画风格。游戏继承了Capcom动作游戏手感优秀的传统，玩家控制乔伊作出拳打、脚踢、跳跃等各种动作时都非常流畅，没有任何拖泥带水之感，而且各种招式的出法也并不困难，不管是老玩家还是新手都能够很快熟悉游戏的操作并找到节奏感。游戏中加入了成长的要素，玩家可以利用在攻关过程中得到的V－point来提升乔伊的各项能力以及购买各种新的招式，完成关卡后得到的评价越高，所能得到的V－point也就越多，想强化乔伊哪一方面的能力都取决于玩家自己的选择。本作中乔伊的妹妹加斯敏也粉墨登场并有精彩表现。





## 众乐乐大全

だれでもアソビ大全

推荐度 **8**

◆Nintendo◆TAB◆2005年11月3日◆日版
◆1～8人◆64Mb◆3800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



本作是一款包含了42款桌面小游戏的合集，游戏类型包括“轻松牌类”、“成人牌类”、“策略牌类”、“和风游戏”、“棋类游戏”、“五花八门”、“运动游戏”7大类，每一类都有5～7个数量不等的小游戏，几乎不存在重复性的问题。大部分游戏都是来自美国或者日本的民间游戏，不过游戏中有非常详细的规则说明，会日语的玩家看懂了以后再玩也就不难了。游戏中有很多隐藏要素，包括打穿拉力模式下所开启的隐藏游戏以及解答挑战模式中的难题能够开启的隐藏要素，如增加头像、改变颜色等等，开启后的隐藏游戏可以任意时间玩。本作对应通信对战，最多可8人同乐。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★★ |

## 海绵巴伯 黄色复仇者

SpongeBob Yellow Avenger

推荐度 **7**

◆THQ◆ACT◆2005年11月7日◆美版
◆1人◆128Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年11月25日（欧版）



太平洋美丽的比基尼岛下的海域里，巴伯和海底伙伴们和平安静的生活遭到了破坏，不知从何而来的邪恶的肮脏泡沫袭击了这片海域，并俘获了英勇的人鱼男及他的朋友。巴伯知道后，就开始了拯救与反抗的海域冒险之旅。冒险中，本来捣蛋的人气海绵有着精彩的演出，具备水球、野性力量、超级跳跃及超级能量等多种技能，穿梭冒险于不可思议的人鱼地带。生动的音效和出色的画面再现了动画原作的精彩。游戏虽然和以前那些仅仅针对小孩子的简单ACT不大相同，但游戏一如既往的轻松搞笑还是没有变。是这个系列及动画原作的FANS的话，就一定要好好地体验一下。



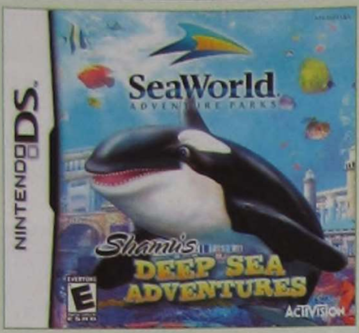
| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ |
| 音　乐 | ★★★★☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 海洋世界 萨姆的深海冒险

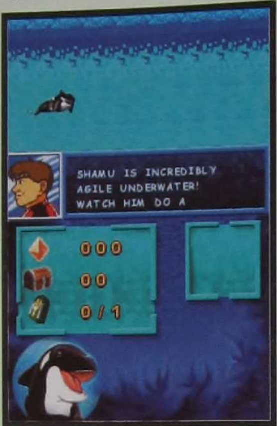
Sea World: Shamu's Deep Sea Adventures

推荐度 7

◆Activision◆ACT◆2005年11月8日◆美版
◆1人◆128Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年3月17日（欧版）




擅长制作动作游戏的Activision在GBA和NDS上同时推出的充满童趣的海洋冒险游戏。游戏中，玩家要操纵充满好奇心的小虎鲸莎姆，穿梭在被洪水淹没的城市里，去帮助各种被围困的海洋动物，并肩负着打败邪恶章鱼怪的使命。游戏时，直接使用触摸屏的操作可能会让初玩的玩家感到不适，不过很快就会习惯；在音乐、音效、画面尤其是水的表现上，本作更远强于GBA版。游戏中的莎姆不仅要使用游水、跳跃等各种技巧，还要不时撞开捣乱的海鱼和乌贼，躲开满身刺的膨胀鱼以及那些危险的章鱼怪。游戏还有很强的收集要素，总体来说是款不错的休闲游戏。




| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★★ |
| 音　乐 | ★★★★☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 吉姆大冒险

Kim Possible: Kimmunicator

推荐度 8

◆Buena Vista Games◆ACT◆2005年11月8日◆美版
◆1人◆128Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年3月10日（欧版）




吉姆是迪士尼旗下众多人气少女角色之一，一直与邪恶作斗争的她在美国人心中享有极高的人气，前几作在GBA上亦有不俗的表现。此次她在NDS平台又展开了新的冒险和战斗，这次冒险的目的则是为了破坏一个世界末日装置，伙伴则依旧是那只白鼬拉达。本作的画面使用了大量3D效果，吉姆的动作也比GBA上的几作细腻丰富了许多，她的道具也多种多样，对应触摸屏就可以直接切换道具及技能。不仅触摸屏，连麦克风也在游戏中得到了应用。虽说本作在画面、动作等方面都做得很让人满意，但也许是前期细节方面下得功夫太多，后期给人的感觉有点虎头蛇尾。




| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★★ |
| 音　乐 | ★★★★☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 哈利·波特与火焰杯

Harry Potter and the Goblet of Fire

推荐度 7

◆EA◆A·RPG◆2005年11月8日◆美版
◆1~3人◆256Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年11月11日（欧版）/2005年11月26日（日版）




这款NDS版的《哈利·波特》讲述了哈利的全新冒险故事，游戏内容与电影非常接近，比如将同伴从黑湖的冰冷深渊中救出，探索危险的森林迷宫内的惊人秘密等，玩家将体验到电影里的那些紧张刺激的环节。游戏中有3个人物可以选择，包括哈里、罗恩和赫敏，通过全新的魔法系统，玩家要和自己的伙伴们携力打开机关、解开谜题，游戏的最大乐趣就是在于用不同的魔法来解开不同的机关。战斗系统比较简单，当把能量和法术结合起来，就能使出威力比普通魔法还要强的魔法。利用NDS的双屏功能还能更为直观地来查看角色的状况，并可以使用触控笔来进行各种游戏操作。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 成人高尔夫DS

大人のDSゴルフ

推荐度 7

◆Nintendo/T&E◆SPG◆2005年11月10日◆日版
◆1~4人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年11月25日（欧版）/2006年1月23日（美版）




在开发时，本作的暂定名称为《触摸高尔夫》，与最终的正式名称略有不同。和《大众高尔夫》等全民高尔夫游戏不同，本作是一款非常专业化的高尔夫游戏，制作方为在制作高尔夫游戏方面非常专业的T&E，游戏非常充分地利用了NDS的双屏和触摸功能。触控笔扮演起球杆的角色，而上屏则用来显示比赛时的画面和人物等等。在用触控笔击球时，玩家要先对各项细微的设置如击球点、击球速度等进行调整，十分专业化。游戏中收录的模式十分丰富，玩家还可以根据自己的喜好对角色进行调整。在操作上游戏还根据玩家的习惯，分成了纵向击球和横向击球两种，非常体贴。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 漫……

まんが家デ……

◆TDK CORE◆AV……
◆1~2人◆128M……
◆备注：无



主角学习绘画……要情报会被收……时查阅。游戏……的漫画家养成……家还可以把女……的职业，这些……动来决定的。……是一大特色。

## 山地……

◆Majesco Games……
◆1~4人◆128M……
◆备注：无



模式和对战模……家进行对战获……奖金。8声道……增添了不少……NDS机能限制……为简陋。上屏……下屏则用来显……赛时间和成绩……

## 漫画家成长物语

まんが家デビュー物语DS～あこがれ！まんが家育成ゲーム～

推荐度 7

◆TDK CORE◆AVG◆2005年11月10日◆日版
◆1～2人◆128Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



本作是一款育成类的AVG。游戏的目的，是玩家需要用三年的时间把游戏中的一位憧憬成为漫画家的少女培养成真正的漫画家。玩家在游戏中会遇到一系列的事件，通过玩20个左右的迷你游戏获得各种漫画工具，如笔、橡皮、绘制、网点纸、颜料等等，运用它们就可以画出各种画来鉴赏。在培养女主角学习绘画的过程中，出现的一些重要情报会被收集在漫画辞典里，可以随时查阅。游戏拥有6种不同的结局，主线的漫画家养成只是其中的一个分支，玩家还可以把女主角培养成编辑或者其他的职业，这些都是根据玩家的喜好和行动来决定的。此外游戏中的漫画占卜也是一大特色。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 桌面游戏之魂

テーブルゲームスピリッツ

推荐度 6

◆Tasuke◆TAB◆2005年11月10日◆日版
◆1人◆256Mb◆2800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



本作依然是一款休闲类桌面小游戏的合集，包含了将棋（日本象棋）、麻将、二人花牌、三人花牌、蜘蛛牌、打砖块、"七"接龙、速度"七"接龙、神经衰弱、奥赛罗、二角取、大富豪等11种桌面游戏，风格轻松。尽管游戏规则非常简单，且附带体贴的游戏指南，不过无论从难度还是游戏本身内容而言都较为成人向。值得一提的是，玩家可以就该游戏通过移动电话跟厂商间实行互动，进而得到惟一的认证密码，然后在游戏的主菜单画面里输入L、R、←、→、Y、X，就能进入密码输入界面，将之前得到的认证密码输入可以获得奖励。但整体而言可玩度跟《众乐乐大全》比还有所不如。



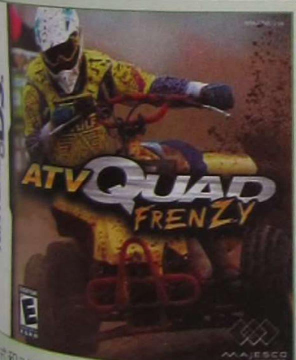
| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 山地越野车 极度疯狂

ATV：Quad Frenzy

推荐度 6

◆Majesco Games◆RAC◆2005年11月14日◆美版
◆1～4人◆128Mb◆24.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



本作是一款模拟驾驶越野摩托车的赛车游戏，玩家在游戏中将驾驶著名的ATV四轮越野摩托车在各种环境下的赛道进行巡回比赛。游戏中可以选择6种不同款式的越野摩托车和25条不同的赛道。游戏中拥有5个比赛模式，其中包括有练习模式、快速比赛模式、冠军模式、特殊模式和对战模式。另外当你与其他玩家进行对战获得胜利后便能赢得一笔奖金。8声道的背景音乐效果为游戏增添了不少火爆爽快的感觉。由于NDS机能限制，使得游戏画面显得较为粗糙。上屏是游戏主视野画面，而下屏则用来显示赛车速度、地图、比赛时间和成绩。



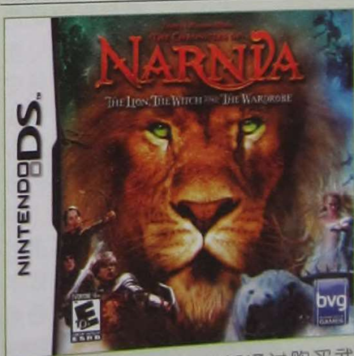
| | |
|---|---|
| 画面 | ★★☆☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 纳尼亚编年史 魔法衣橱

The Chronicles of Narnia：The Lion，The Witch and The Wardrobe

推荐度 7

◆Griptonite Games◆A・RPG◆2005年11月14日◆美版
◆1～4人◆256Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年11月25日（欧版）



本作是一款由同名电影改编的游戏，其原作在欧美的人气等同于《指环王》、《哈利·波特》这些魔幻大作。游戏中主要讲述了一群伦敦小孩误闯神奇的魔幻王国的故事，游戏剧情依照电影情节来慢慢推进。本作作为系列的第一部，游戏类型和操作比较类似于《暗黑破坏神》那样的经典风格。在游戏中能够通过购买武器装备等物品来武装自己，并且还可以在这些装备上附加魔法属性来提高自身的攻击力和防御力。游戏中的战斗主要是以沿路打倒各种怪物为主，不过与GBA版本有所不同的是，NDS版本可以直接通过点击触摸屏来快速施放各种魔法。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 马里奥赛车 DS

Mario Kart DS





◆Nintendo◆RAC◆2005年11月14日◆美版◆1～4人◆256Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边◆备注：2005年12月8日（日版）/2005年11月25日（欧版）

"《马里奥赛车》系列"在NDS上的最新作，玩家要选用熟悉的任天堂明星们挑战游戏中的一个个杯赛。相比之前的作品，本作的可选人物很多，有马里奥、路易、碧奇公主和蘑菇小子等等。包括隐藏角色在内，可选人物总共有13名。同时游戏中的赛车也十分多，每位角色都有三种外形各异的赛车供挑选。赛车有速度、重量和灵活性等多种能力值，不同的车辆在性能方面也完全不同。不过在总能力之间都是平衡的，玩家可放心选择自己喜欢的赛车来进行比赛。游戏中的赛道数量也达到了系列之最，除了游戏中原创的16条赛道外，还有系列以往作品中的16条经典赛道，绝对会让你玩得不亦乐乎。游戏的模式种类丰富，除了主要的杯赛模式外还有时间挑战模式、多人模式和任务模式。其中"多人模式"是和电脑在一个封闭的场景内互相攻击，抢夺金太阳；而"任务模式"需要玩家要努力完成每关的任务，如收集金币，钻过指定轮胎等。同时根据你的完成时间，系统会给出评价，难度很高。在每个大关的最后还有BOSS等着你，很有挑战性。游戏在比赛方面继承了系列作品的一贯特色，赛车过程十分刺激。同时火箭起步，强力侧滑等高级技巧会在游戏中登场，提高了对技术的要求。当然了，利用各种道具来陷害对手依然是比赛的最大乐趣，本作除了红绿龟壳和加速蘑菇等系列长驻的道具外，还新增了墨鱼和蓝龟壳等新道具，而排位靠后的玩家更是有可能获得[illegible]菇和导弹等一发逆转的强力新道具，在保持对战乐趣的同时也让比赛不到最后一刻，依然充满悬念。本游戏支持任天堂的Wi-Fi网络，连接上网络后可以和世界各地的玩家对战。

| 画　面 | ★★★★☆ | 系　统 | ★★★★★ |
|---|---|---|---|
| 音　乐 | ★★★★☆ | 耐玩度 | ★★★★☆ |

推荐度 10



## 世嘉赌场

SEGA Casino

推荐度 6

◆SEGA◆TAB◆2005年11月15日◆美版
◆1～5人◆64Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年2月3日（欧版）



本作是一款模拟赌场的桌面游戏，模拟的实物轮盘赌博是一种刺激而且容易令人着迷的游戏。游戏中出现的道具是轮盘、小球以及专门的赌桌。轮盘以当中的转轴为中心转动，一共有38个沟道。其中有两个绿色沟道的分别标有0和00，其他用数字1～36标注。玩家可以在赌桌上下注，买单一的某个数字或者是某些数字的组合。一旦赌桌上的赌注总额超过最小赌注，小球就会由庄家掷进轮盘，当轮盘的转动慢慢停止后，该小球处在哪个沟道上，则之前在此沟道上下注的玩家即可赢得金钱。无论哪一轮游戏，玩家所下的赌注均不能超过给出的最大赌注值。



| 画　面 | ★★★☆☆ |
|---|---|
| 音　乐 | ★★☆☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 索尼克 冲刺

Sonic Rush

推荐度 8

◆SEGA◆ACT◆2005年11月15日◆美版
◆1人◆512Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年11月23日（日版）/2005年11月28日（欧版）



本作是世嘉著名动作[illegible]"《索尼克》系列"首次在NDS平台上登场的一作。敌人[illegible]是邪恶的高智商罪犯[illegible]士，他为了抢夺太阳翡翠[illegible]索尼克再度针锋相对。本作[illegible]改之前GBA版的纯2D画面，[illegible]2D和3D有机结合。在以"[illegible]"为主要动作的普通关卡里，[illegible]然保留了2D的进行方式，而BOSS战以及一些隐藏关卡中则以3D的方式进行。继承系列一贯的爽快感，游戏在关卡的设计上相当地讲究，玩家在熟练的情况下可以一气呵成地无阻碍过关，让人有玩RAC的感觉。利用NDS的双屏，音速刺猬索尼克能够在两个屏幕的宽广空间里自由驰骋。此外，本作加入的新角色也有着不错的人气。



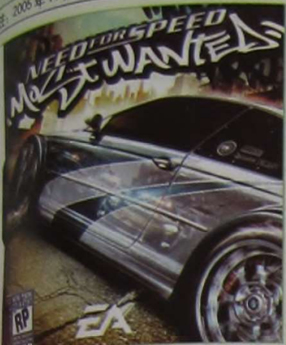
| 画　面 | ★★★☆☆ |
|---|---|
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 极品飞车 头号通缉

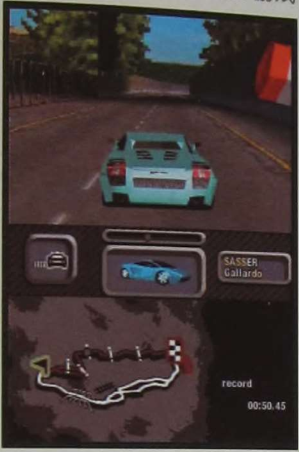
Need for Speed: Most Wanted

推荐度 **7**

◆EA◆RAC◆2005年11月15日◆美版
◆1~2人◆128Mb◆34.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年11月25日（欧版）



“《极品飞车》系列”是EA公司在赛车游戏界的金字招牌。游戏的主题就是非法飙车，玩家的目标是通过进行地下飙车来提升在警方黑名单中的排名，这样就能提高在黑市赛车界的名气，并最终成为警方头号通缉犯。你的威望越高，半路上争先恐后前来追捕你的警车就越多。由于NDS的机能限制，游戏画面比较简陋。而NDS的双屏机能并没有被很好地利用到，仅仅用于显示赛道地图。不过在菜单画面下，玩家可以直接点击下屏来选择。游戏中拥有汽车改装模式，按照玩家的爱好为赛车进行性能上的提高。为保证赛车游戏的激烈爽快感，同屏会出现数十辆赛车追逐的刺激场面。



| 项目 | 评价 |
| --- | --- |
| 画面 | ★★☆☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 托尼·霍克滑板 美国荒野

Tony Hawk's American Wasteland

推荐度 **7**

◆Activision◆SPG◆2005年11月16日◆美版
◆1~2人◆512Mb◆29.99美元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接
◆备注：2005年11月18日（欧版）



作为一款在掌机平台上推出的滑板游戏，本作的游戏地点设定在美国芝加哥这个繁华的城市中，本作最大的特点就是进行游戏时几乎没有Loading时间，这给予了玩家更加连贯的爽快感和挑战高难度动作的动力。物理引擎和游戏系统与家用机版的比较相似。本作也利用到了NDS的双屏设计，上屏是游戏主画面，而下面则是显示的游戏地图。游戏中托尼·霍克拥有几十套花哨的动作，在进行滑板时，每做出一套漂亮的动作的同时还能进行抓拍。另外，游戏支持任天堂Wi-Fi网络连接功能，通过Wi-Fi连接您能与来自不同地方的玩家一起游戏。



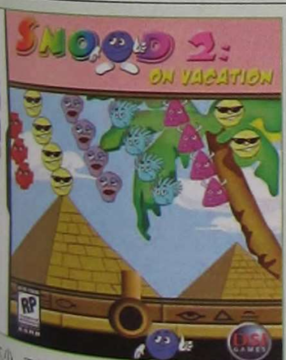
| 项目 | 评价 |
| --- | --- |
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 史诺德2 假期

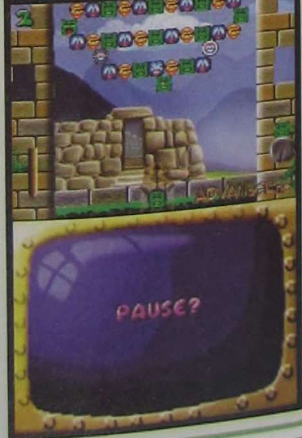
Snood 2 On Vacation

推荐度 **4**

◆Destination Software/Rebellion◆PUZ◆2005年11月16日◆美版
◆1人◆128Mb◆19.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年12月9日（欧版）



和《泡泡龙》的系统几乎一致的“《史诺德》系列”的第2作，推出了GBA和NDS两个版本。其玩法就是把球射向上方相同的球的旁边，最终实现3个相同的球连接并消除。如果说该系列的特色，那么应该是球上那千奇百怪的脸谱了，此外，以世界各著名景观作为背景也使本作看起来鲜亮不少。不过在机能的应用上，本作几乎是完全忽视了下屏的存在，触摸功能也用得聊胜于无，音效和画面效果也看不出究竟比GBA版加强在什么地方。虽然本作也有一些个性的设定存在，但模仿《泡泡龙》的地方实在是太多了。闲暇时，已经厌倦了泡泡龙式可爱的玩家们倒可以用本作来消遣一下。



| 项目 | 评价 |
| --- | --- |
| 画面 | ★★★★★ |
| 音乐 | ★★★★☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 龙珠Z 舞空烈战

Dragon Ball Z Super Sonic Warriors 2

推荐度 **8**

◆Atari/Banpresto◆FTG◆2005年11月20日◆美版
◆1~2人◆512Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年12月1日（日版）/2006年2月3日（欧版）



《龙珠Z》在全世界范围内都有着极高的人气，以《龙珠Z》为题材的游戏也是层出不穷。本作就是其中一款相当不错的格斗类作品。游戏中集合了原作中的众多强力人物，孙悟空、贝吉塔、短笛、弗利萨、沙鲁等强者齐聚一堂，展开激战。战斗以组队战的形式展开，在组队时会受到DP点数的限制，每一个人物根据自身的强弱都会有不同的DP值，在允许的DP值范围内玩家可以自由地选择队伍成员。战斗时，人物可以在宽阔的场地内飞翔移动，忠实地再现了原作的火爆感觉。玩家可以通过简单的按键组合发出各种符合原作设定的必杀技。分支众多的剧情模式也是游戏的亮点之一。



| 项目 | 评价 |
| --- | --- |
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

# 口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队

ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队



◆Nintendo/Chunsoft◆RPG◆2005年11月17日◆日版◆1人◆256Mb◆4800日元
◆全年龄
◆无对应周边◆备注：无



这是一款由Chunsoft和任天堂联手打造的结合了《口袋妖怪》和《不可思议迷宫》要素的游戏，同时推出的还有GBA版《赤之救助队》，两者内容基本相同。游戏的故事发生在《口袋妖怪》的世界，登场的角色都是大家熟悉的口袋妖怪训练(PM)，主角本来是一个精灵训练员，某天因为神秘力量自己也变成了一只PM，在PM的世界他成立了一支救助队，专门救助那些迷失在迷宫中PM们。

游戏的核心系统是传统的"不可思议迷宫"类型，每次进入迷宫，迷宫的构造、敌人分布、道具分布都不一样，迷宫中的战斗采用回合制，敌我直接在地图上交替行动。在迷宫中上屏可显示迷宫地图、队伍资料等内容，下屏则显示具体游戏画面，玩家可利用触控笔控制主角攻击、移动，或打开菜单，当然直接用按键操作也可以。

游戏的进行方式采用的是任务制，主角在村子中先接受PM们的委托，然后前往迷宫中救助受困的PM，完成委托。本作登场的PM阵容非常强大，超过380种之多，这些PM们当然都是可以收为同伴的，成为同伴后，主角便可带上它们一起进入迷宫冒险。同正统"《口袋妖怪》系列"一样，每个PM都有各自的属性以及特有的技能，随着等级不断提升，能力也会不断加强，同时也会习得新的技能。游戏还根据《口袋妖怪》的特色而加入了"天气"的要素，迷宫中PM会因属性系别的不同，受不同天气的影响而提升、降低能力值，或者受到伤害。

在《西林GB2》上大受好评的"迷宫救助系统"在本作得到了发扬光大，在迷宫中不幸被打倒后，可以向其他玩家发出求救，这一系统大大增加了玩家间的交流。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ | 系统 | ★★★★★ |
| 音乐 | ★★★★☆ | 耐玩度 | ★★★★★ |

推荐度 9



# 彼得·杰克逊的金刚

Peter Jackson's King Kong

推荐度 6

◆Ubisoft◆FPS◆2005年11月21日◆美版
◆1人◆64Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年12月8日（日版）/2005年12月31日（欧版）



本作是由大导演彼得·杰克逊指导拍摄的同名电影所改编的一款冒险游戏。整个故事情节随着女人公安与大猩猩金刚之间所发生的微妙情感而展开，而男主角必须一边在骷髅岛上寻找逃生出路，一边对抗从未见过的凶猛怪物，同时还要关注女主角的下落。本作的游戏类型为FPS第一人称视点，由于NDS具有触摸屏功能，玩家可以自由选择采用触控笔还是触控带来操纵主角的行动方向，其中的捡取物品、转向、行走等动作都需要靠触控笔和触控带来完成。NDS的机能大大限制了游戏的画面，本作的游戏画面非常令玩家失望，严重的贴图错误让人无法忍受。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

# 即时战争 幕府武士

Real Time Conflict Shogun Empires

推荐度 4

◆Namco/Box Clever Interactive◆RTS◆2005年11月21日◆日版
◆1～8人◆256Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



Namco在NDS上推出的首款即时战略游戏，开发方为Box Clever Interactive。虽然这是一款以日本战国时代为背景的游戏，但目前只发售了美版。游戏一共分为战略部分和战斗部分两大板块，在战略部分中，玩家可以发展剧情进行策略决策；在战斗部分中，玩家必须利用触控笔来指挥队伍与敌人的军队作战了。游戏的战斗画面为全3D制作的，并且在一些细节部分制作的比较细心。游戏总体流程比较单调，但更致命的是游戏中基本没什么战斗音乐，让本来就很单调的战斗显得更为枯燥，玩家玩前需要准备好一定的耐心。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★☆☆☆ |
| 系统 | ★★☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

宫中救助受困……超过 380 种之……后，主角便可带上它们一同……每个 PM 都有各自的属性以……加强，同时也会习得新的技……”的要素，迷宫中 PM 会因……值，或者受到伤害。……”在本作得到了发扬光大，……这一系统大大增加了玩

推荐度 9



## 滑雪小子 DS

Snowboard Kids DS

推荐度 7

◆Atlus◆SPG◆2005年11月22日◆美版
◆1～4人◆512Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年11月24日（日版）



这是一款风格非常清新的滑雪游戏，玩家不光可以体验从雪山上飞驰而下的爽快，还能体验与难缠的对手们展开激烈对战的刺激。玩家可以从6名极具个性的角色中选择一人展开比赛，与其他三名选手展开激战，比拼的不光是到达终点的名次，还有得分。游戏中，上屏幕显示游戏画面，下屏幕显示排名状态。游戏的玩法有点类似于《马里奥赛车》，角色们可以使用必杀技或者道具来陷害对手，令比赛格外激烈。而在比赛的过程中，角色们还可以腾空做出各种夸张的花式动作来增加得分，有些必杀花式还需要点击触摸屏，很强调技巧性。充满个性的角色，丰富的关卡，爽快的对战使本作值得一试。



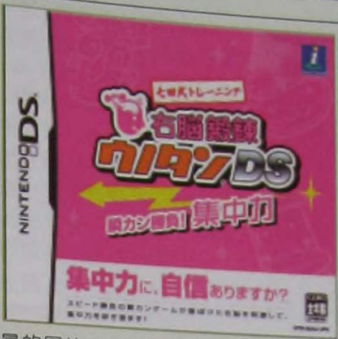
| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★★☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 七田氏训练 右脑锻炼 瞬间胜负！记忆力 判断力 集中力

七田式トレーニング 右脑锻炼ウノタンDS 瞬カン胜负！记忆力 判断力 集中力

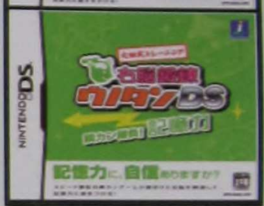
推荐度 7

◆Interchannel◆TAB◆2005年11月23日◆日版
◆1人◆各128Mb◆各4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



被戏称为“脑白金系列”的又一项脑力锻炼作品。此三作“《七田式训练 右脑锻炼 瞬间胜负》系列”的三连弹，分别针对记忆力、判断力和集中力进行训练，各自售价均为4800日元。游戏以锻炼右脑为口号，在日本教授研究出的“七田氏右脑活性法”的理论指导下，在短时间内给玩家输入大量的图片或文字信息训练玩家的记忆力。本作的游戏方式有些类似《瓦里奥制造》，三款软件都各自收录了5款小游戏，每关由20个小题目构成，每天游戏几十分钟，据说有助于玩家的右脑开发。而在故事模式中，玩家需要解开4个不同难度的解谜拯救一个身体部件散落各处的濒死机器人





| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★☆☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

……士

推荐度 4

……◆日版

……amco 在 NDS 上推出的……即时战略游戏，开发方为……Clever Interactive。……这是一款以日本战国时……背景的游戏，但游戏却……售了美版。游戏一共分……略部分和战斗部分两大……在战略部分中，玩家可……展剧情进行策略的决……在战斗部分中，玩家则必



## 欢迎来到动物之森

おいでよ どうぶつの森



◆Nintendo◆SLG◆2005年11月23日◆日版◆1～4人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂 Wi-Fi 网络连接◆备注：2005年12月05日（美版）/2005年3月31日（欧版）

《欢迎来到动物之森》是任天堂出品的另类游戏，玩家要在游戏中创建一个属于自己的村庄，在此森林中享受悠闲的生活。每个玩家创建出的村庄造型都不会一样，除了瀑布、河流的的形状不同外，役所、商店和博物馆等固有设施的位置也不相同。NDS的上下屏分别显示天空和玩家站立的场景，玩家通过按键和触控笔来操纵主角移动和对话。本游戏是实时进行的，随着时间的推进有着昼夜和天气的变化，在各个时节还会举行活动，给人一种村庄是真实存在的感觉。本游戏并没有什么直接的目的，不过却有着各种各样的乐趣。首先便是建设自己的村子，除了最初存在的树木外，村庄中的每一颗树和花都要由玩家亲自来耕种，玩家可通过自己的努力让村庄变漂亮。其次是和村庄中的居民进行交流，游戏中一共有144名外形可爱、性格各异的动物居民。你要和他交谈，送他们需要的东西来提升好感，最终获得他们的照片。此外完成它们的委托后还能获得各种各样的道具。游戏中的道具种类十分多，光家具就有500多种，此外还有200多种衣服和100多种饰品。收集到的家具可摆放在家里做装饰，而衣服和饰品可以替自己的角色进行打扮。配合NDS的机能，你还可以自行绘画衣服和帽子上的图案，让你主角的形象区别于其他人。游戏中的收集品也十分多，有着56种鱼和56种昆虫，不同种类的鱼和昆虫会在不同的季节和时间出现。此外还有52种化石，让你充分体验收集的乐趣。游戏支持Wi-Fi网络，你可以和世界各地的玩家成为朋友，互相访问自己的村庄。同时还可交换道具，进行钓鱼或捉虫的比赛。



| | | | |
|---|---|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ | 系　统 | ★★★★☆ |
| 音　乐 | ★★★★☆ | 耐玩度 | ★★★★★ |

推荐度 10





## SIMPLE DS系列 Vol.6 聚会游戏

SIMPLE DSシリーズ Vol.6 THE パーティーゲーム

推荐度 5

◆D3 Publisher◆ETC◆2005年11月23日◆日版
◆1～4人◆128Mb◆2800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



众多小游戏的合集，是一款适合多人同乐的游戏，收录的迷你游戏种类多达40种，而游戏规则也是多种多样，包括需要连续点击屏幕的连打系、考察玩家记忆能力的记忆系以及考察玩家操作能力的技术系等等。游戏的类型一般都是在生活中经常可以见到的，包括各类体育竞技、棋类以及捉金鱼等等，而且这些小游戏一般都对应触控笔的操作，玩起来很有新鲜感。利用NDS的无线通信功能，本作还能实现最多4名同伴同时游戏，如果能够凑齐足够多的人手，那本作玩起来时的热闹程度还会直线上升，其游戏价值也才能得到真正的体现。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★☆☆☆ |
| 音　乐 | ★★☆☆☆ |
| 系　统 | ★★☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 日本职业麻将协会监修 成为职业麻将高手DS

日本プロ麻雀棋士会監修 プロになる麻雀DS

推荐度 7

◆Success◆TAB◆2005年11月24日◆日版
◆1～4人◆64Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



这是一款由日本职业麻将协会监制的麻将游戏，最大的卖点就是日本麻将协会的10名监制者都将以实名在游戏中登场，来作为玩家的对手。而这些协会成员在游戏中都有可爱的Q版形象，每个人有不同的牌风以及喜欢的……性格各异。游戏的模式也……全，除了普通的自由对局模……还包括有"牌谱分析"、"麻将问题集"、"职业测试"等3个模式，适合不同水平的玩家挑战，而且游戏也非常体贴地为玩家准备了"麻将辞典"，收录了140条基础规则解说，方便初学者上手。作为麻将游戏最合适的当然是多人联机对战，而本作对应1卡4人联机，方便了朋友间对战。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 天晴！将棋老爷子 和我一决胜负吧

あっぱれ！将棋じいさん～わしと勝負じゃ～

推荐度 7

◆Success◆TAB◆2005年11月24日◆日版
◆1～2人◆64Mb◆2800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



将棋是日本一种传统的棋类，而本作则是NDS上的第一款正统派将棋游戏。游戏中的人物都是以搞笑可爱的卡通形象出现，并且都各具特色。游戏的模式多种多样，在"挑战对局"中，玩家要面对多名水平各异的选手并展开对局，不断向更高等级的对手发起挑战。"自由对局"中则允许玩家在电脑控制的选手中选出与自己水平相近的展开对决，通过这种方式也可以稳步地提升自己的将棋水平。而在"かくし将棋"中玩家则可以自由地布置棋子的位置，这个模式中玩家可以体会到挑战残局等在通常的将棋对局中体会不到的乐趣。对日本将棋感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 甲虫格斗 锦标赛

甲虫格斗 ムシー1 グランプリ

推荐度 7

◆Rocket Company◆FTG◆2005年11月24日◆日版
◆1～2人◆64Mb◆3980日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



本作是一款以甲虫为……的策略型对战游戏，借……《口袋妖怪》的众多要素，……中的甲虫种类超过30种，……的形式表现，非常逼真。……可以收集甲虫并对其进行……培养，然后作为各个国家……表选手和其他国家的甲虫……较量，享受打败对手的……游戏时，上屏是全3D的……面，而各种操作则是通过触控笔在下屏完成。甲虫拥有基本技和特殊技的设定，基本技是根据甲虫的种类而固有的基本技巧，是对战中的主要攻击手段；而特殊技相当于甲虫的必杀技，威力客观。不过入手较复杂，需要通过各种特殊方法得到，然后给甲虫装备后它才可使用该项技能。



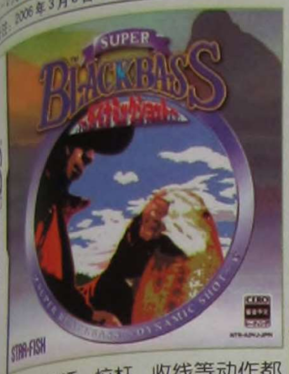
| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 超级黑巴斯 热力垂钓

スーパーブラックバス ダイナミックショット

推荐度 **6**

◆Star Fish◆ACT◆2005年11月24日◆日版
◆1～2人◆128Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年3月8日（美版）



著名的钓鱼题材游戏“《超级黑巴斯》系列”的NDS最新作。游戏包括“锦标赛模式”和“黑巴斯模式”两种，锦标赛模式是游戏的主要模式，包含了剧情要素，讲述主角不断参加垂钓大赛最后取得世界冠军的故事。而黑巴斯模式则可自由挑战不同湖泊，磨炼技术。游戏的主要操作都是在触摸屏上完成，抛投、甩竿、引诱、拉杆、收线等动作都需要玩家在触摸屏上精确操作，游戏中垂钓湖泊包括日本的3个大湖以及美国的?个大湖，总计30个垂钓区域，垂钓前玩家要开着小船选择垂钓地点。同真实的钓鱼一样，游戏玩起来比较花时间，等鱼上钩可需要耐心，推荐给喜欢钓鱼的玩家。



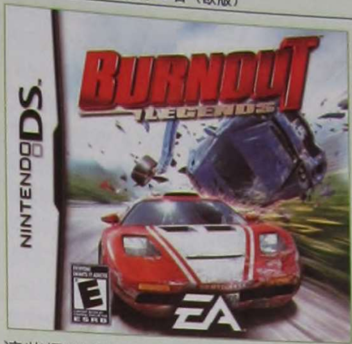
| | |
|---|---|
| 画面 | ★★☆☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 火爆狂飙

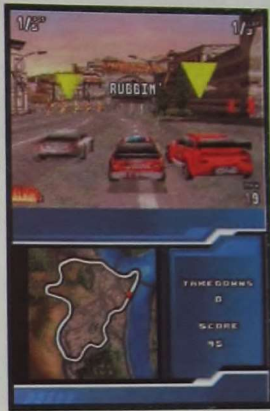
Burnout Legends

推荐度 **7**

◆EA◆RAC◆2005年11月29日◆美版
◆1～6人◆256Mb◆39.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年12月09日（欧版）



非常另类刺激的一款赛车游戏，整个游戏充满了火爆的速度感和破坏一切物体爽快感。当与其他赛车同场竞技的时候要想办法把同在大街上的其他车辆尽可能的撞毁，这直接关系到最后的成绩评级。游戏时速度感十足，通过撞车能使氮气槽猛烈增长。除此之外，游戏还拥有追逐模式和愤怒模式，这些极其考验玩家们的技术，例如运用高速甩尾等技巧来通过弯道。游戏中最具有特色的一个模式便是撞车模式，要求玩家在交通繁忙的路段尽可能地制造大规模的交通事故，造成的破坏威力越大，成绩评价就越高。另外游戏中登场的汽车种类也很丰富，从普通跑车到其他各种大型车应有尽有。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★★☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 马里奥和路易 RPG2

Mario & Luigi:Superstar Saga 2

推荐度 **9**



◆Nintendo◆RPG◆2005年11月28日◆美版◆1人◆512Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边◆备注：2005年12月29日（日版）/2006年2月10日（欧版）

GBA上大受好评的《马里奥和路易RPG》的续作。在游戏的最初，桃子公主用时光机回到过去的蘑菇王国旅行，但却遭到了宇宙人的袭击。于是我们的马里奥和路易两兄弟变开始了穿梭于过去和未来的冒险之旅。相比GBA版的前作，游戏的画面和音乐都有了很大的提升，人物的动作十分流畅，动感十足。本系列的一大特色便是战斗系统了，它十分巧妙地将动作性和RPG巧妙融合到了一起。在选择了指令后，要通过即时按键来进行攻击和防御，虽然一开始会很不习惯，但掌握节奏后攻击起来很有快感。在冒险的过程中，俩人会遇到幼时的马里奥和路易，两对兄弟会共同冒险。战斗中NDS的四个控制键会分别对应游戏中的四人，让战斗更加丰富。代替了前作中的合体攻击，本作中有威力强大的连携道具，发动后要按照画面上瞬间出现的提示按键，很考验玩家的反应，成功后可使出威力强劲、效果华丽的超必杀技。在众多NDS游戏中，本作可说比较充分地利用到了双屏的功能。在普通的冒险时，下方会显示整个场景的地图，让你不会迷路。而游戏中经常会出现需要两对兄弟分头行动来解开的机关。此时可在NDS的双屏上清楚地看到两对兄弟的行动情况，方便控制。由于人物的增加，角色的在地图上的动作也增加了，两对兄弟分别有各自不同的技能，只有活用了这些技能才能顺利过关。前作中那些穿插在主线中的迷你游戏依然存在，比如收集宝石等等，作为调剂的同时也能够用获得的豆子来换取增加能力的饰品。在每个迷宫的最后都有强力的BOSS等待着玩家前去挑战，这些BOSS都有弱点所在，战斗中会感觉很有新意。



| | | | |
|---|---|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ | 系统 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★★☆ | 耐玩度 | ★★★★☆ |



## 机兽新世纪DS 阿卡迪亚传说
ゾイドサーガDS ～legend of arcadia～

推荐度 **7**

◆Tomy◆RPG◆2005年12月1日◆日版
◆1人◆128Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



本作是一款根据动漫改编的作品，是继GBA上的三部曲之后的系列第4作。游戏的卖点依然是动漫原作中的角色和各种外形靓丽的机械兽。玩家需要控制主角们驾驶不同的机兽Zoids同敌人战斗，推进剧情发展。在本作中，系列新作和旧作中的众多机械兽和主角依旧会登场，同时动画中出现的新角色也会在游戏中出现。游戏和NDS也有所配合，在下屏会显示雷达。玩家可通过该雷达来发现地图上的隐藏敌人、看出各式陷阱、寻找隐藏宝箱等等。游戏中的组装系统很有吸引力，玩家在游戏过程中可以得到各种机兽Zoids的零件和资料，对机兽进行装备和能力上的强化。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 前进！红豆面包超人DS
それいけ！アンパンマンDS

推荐度 **7**

◆Agatsuma Entertainment◆AVG◆2005年12月1日◆日版
◆1人◆128Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



以著名的卡通形象"红[...]面包超人"为主人公的冒[...]游戏。游戏的风格相当轻[...]情讲述了总是喜欢捣蛋的[...]人总是败在面包超人手下，[...]甘失败的细菌人便打算来一[...]彻底的反击。在游戏中玩家[...]要扮演红豆面包超人来化[...]一次的大危机。"故事模式"[...]游戏的主要模式，玩家要[...]



面包超人与伙伴对话来推进剧情，并且在游戏的推进过程中会出现大量充满动画片风格的演出效果，并且还会穿插不少迷你游戏，让玩家乐在其中。并且这些迷你游戏都利用到了NDS的触摸屏机能。此外游戏中也加入了时下流行的卡片收集要素，使得游戏的重复可玩性得到了提高。

| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 口袋棒球8
パワプロクンポケット8

推荐度 **8**

◆Capcom◆A・RPG◆2005年12月1日◆日版
◆1～2人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年6月28日（美版）



"《口袋棒球》系列"在NDS上的正统续作。在游戏主要的育成模式中，玩家要扮演一名特殊组织的成员，找出隐藏在球队里的生化改造人。游戏的主要育成继承了系列的一贯特色，玩家要通过日常的体育训练和各种随机发生的事件来增加能力。此外本作还增加了学习这个新系统，你能通过学习来获得点数，换取大幅度提升能力的称号。由于机能的提升，棒球比赛也被大幅度提升了，球场被全3D化了。此外玩家还可在上下两个屏幕，更加全面地从两个角度来观察球场。在比赛的过程中，玩家也能利用触摸屏来向球员发送命令。本作新增了凡田博物馆模式，可根据真实时间来进行拍卖。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★★☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 史莱姆总动员2 大战车与尾巴团
スライムもりもりドラゴンクエスト2 大战车としっぽ团

推荐度 **7**

◆Square Enix◆A・RPG◆2005年12月1日◆日版
◆1～4人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



"《史莱姆总动员》系[...]的第二作，主人公当然[...]是我们可爱的蓝色小家伙[...]莱姆。在这款NDS版的[...]中，玩家和前作一样，[...]去拯救被尾巴团抓走的[...]只史莱姆同伴。在整体[...]方面，本作和前作基本[...]说是大同小异，最大的不[...]点就是增加了勇车战这一[...]统，玩家必须在迷宫中收集各种炮弹，然后在勇车战时用它们来攻击敌人的大战车。游戏在画面表现上依然是GBA水准，而且对NDS触摸以及麦克风功能的利用几乎为零，显得有些诚意不足。游戏中的收集要素非常丰富，但整体过程还是略显单调，容易让人感到厌倦。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★★☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |





## 哈姆太郎 猜谜猜谜Q 云上的？城

とっとこハム太郎 ナゾナゾQ 云の上の？城

推荐度 **7**

◆Nintendo◆ETC◆2005年12月1日◆日版
◆1~8人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



以著名的卡通形象“哈姆太郎”为主人公的猜谜类型游戏，游戏中的谜题众多，玩家要和哈姆太郎一起向450个以上的谜题发起挑战，并在不断回答问题的过程中解救出被困的哈蒂娜公主。值得一提的是游戏中出现的问题都是厂商从玩家中募集得来的，一些问题也相当具有挑战性。游戏的画面色彩相当艳丽，同时游戏中出现的人物也都非常可爱。游戏支持NDS的无线通信机能，在联机模式下最多允许8名玩家同时享受猜谜游戏的乐趣。在游戏中还拥有道具的设定，在玩家的冒险过程中会得到各种各样功能各不相同的道具，利用这些道具就会使冒险过程轻松许多。



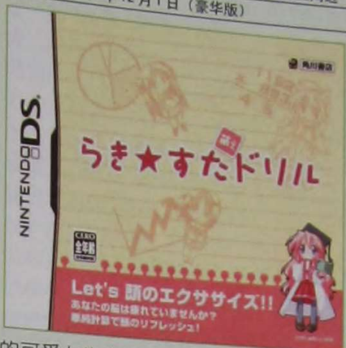

| 项目 | 评分 |
|---|---|
| 画面 | ★★☆☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 幸运之星 激萌训练

らき☆すた 萌えドリル

推荐度 **7**

◆角川书店◆ETC◆2005年12月1日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年12月1日（豪华版）




本作由美水镜的漫画《幸运之星》改编，拥有广桥凉、中原麻衣、小清水亚美、浅野真澄、清水爱、雪野五月、野中蓝、能登麻美子、田村由加利等众多知名声优的加盟。游戏主要讲述一群性格各异的高中女生们丰富有趣的校园生活。游戏主要分为幸运之星模式和连续剧模式。玩家先要在多达11名的可爱女生中选择一名作为搭档，通过解答各种问题来对她进行各方面的训练，参加体育活动以及校园节日，最终让她成为全校最萌的幸运之星。作为漫画改编的AVG游戏，本作有充分体现原作氛围的激萌必杀特写画面和众多趣味横生的小游戏，让玩家和萝莉在辛苦的训练之余也能小小的放松一下。




| 项目 | 评分 |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 精灵保龄球 1&2

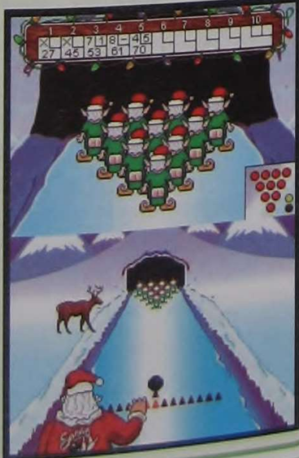
Elf Bowling 1&2

推荐度 **3**

◆Ignition Entertainment◆SPG◆2005年12月1日◆美版
◆1~2人◆64Mb◆19.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无




游戏原作是1999年PC上的两款免费小游戏，游戏的内容很恶搞也很弱智。游戏中，小精灵或被当成保龄球丢出去，或当做木瓶被保龄球撞，游戏的音效也非常龌龊。但是除了这些，游戏实在难以找到什么亮点了：玩法系统过于单调，很快就会让人玩腻；而除了搞怪的音效，游戏中根本没有什么音乐和其他音效可言，加之粗糙的画面，更使得本作缺乏令人玩下去的吸引力。而游戏中那些表情古怪的白胡子小精灵，也难以吸引玩家的眼球。而游戏关键的操作部分也不尽人意，同类游戏中一些常见的参数设定都没有，玩家只是重复着敲屏幕、等待、敲屏幕、等待……的过程。



| 项目 | 评分 |
|---|---|
| 画面 | ★★☆☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

## 美丽祭师二人组 DS

ふたりはプリキュア マックスハート DANZEN! DSでプリキュア 力を合わせて大バトル！！

推荐度 **7**

◆Bandai◆ACT◆2005年12月1日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



游戏是GBA版《美丽祭师二人组》在NDS上的续作，根据同名人气动漫改编而来。和前作一样，游戏以动漫中的三位超能力少女为主角，去阻止妄图统治世界的魔王。本作是横向清版式的ACT，给玩家准备了简单和普通两个难度，需要选择搭档一起闯关。上屏是游戏各种动画、特写的演出画面，并不表现实质内容；而下屏则显示游戏的具体关卡。三名少女可以进行普通攻击、跳跃等基本操作，更可以发动变身、必杀技以及双人协力必杀技，有近似原作动画的华丽演出效果。并且继承原作的传统，游戏依然提供给玩家三款迷你游戏，以三个守护精灵为主角进行。本作可与前作联动。



| 项目 | 评分 |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 超级猴球 DS

スーパーモンキーボールDS

推荐度 8

◆SEGA◆ACT◆2005年12月1日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年2月21日（美版）/2006年2月21日（欧版）



《超级猴球》系列"是一款与众不同的动作游戏系列。游戏中玩家要操纵着猴子们控制球向着关卡的终点进发。本作在此基础上配合机能，采用了十分特殊的操纵方式，玩家要用触控笔在下屏滑动球来控制猴子的走向，给人的感觉十分真实，好像真的在控制球滚动一样。游戏中有着四名外形可爱的猴子，除了常见的几名主角外还新增了猴宝宝。相比之前的作品，本作的关卡数大幅度增强，总数量达到了100个以上。游戏中除了单人模式外，还有着能够四人同时进行游戏的多人模式，其中有竞速、保龄球、高尔夫等多种小游戏，虽然还是操纵着猴球来进行，但给人的感觉十分另类。



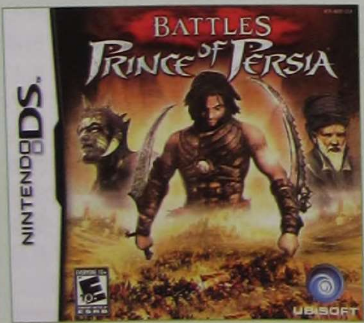
| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 波斯王子战略版

Battles of Prince of Persia

推荐度 8

◆Ubisoft◆SLG◆2005年12月6日◆美版
◆1～4人◆256Mb◆日元◆13岁以上◆无对应周边
◆备注：2005年12月9日（欧版）



这款NDS版的《波斯王子》采用了与系列完全不同的游戏方式，本作并非是家用机版那样的纯动作游戏，而是类似于SLG类型的回合制战斗，游戏的战斗主体采用了卡片对战的模式，使得本作完全变成了一款策略游戏。NDS版的《波斯王子》作为一款原创作品，讲述了王子与恶魔之间的较量以及发生在波斯与印度之间的战争。游戏中玩家可以选择9位将军中的一个，带领各自的军队为了权力而投入一场又一场的战争之中。在游戏过程中玩家将会获得各种卡片，并利用卡片的组合来合理进行战斗。玩家可以利用NDS的无线通信功能与朋友进行对战或进行卡片交换。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |



## 转转可珑

まわしてコロン

推荐度 7

◆Taito◆ACT◆2005年12月1日◆日版
◆1～4人◆128Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



风格非常独特的休闲动
作解谜游戏，玩家要用触
点击触摸屏，依靠旋转背
使画面中的额小球在重力
用下在通道中不断前进并
终到达终点。游戏中的模式
丰富，"单人游戏"模式中玩
要挑战众多的关卡，一些关
的通道结构非常复杂，需要
家反复尝试。游戏共有4个
度，不同水平的玩家都可以找到适合自己的难度来进行游戏。游戏对应NDS的无线通信机能，玩家可以通过"通信游戏"来与其他的玩家展开角逐，游戏支持最多4人联机，先控制小球到达终点的一方就能取得胜利。"编辑模式"中玩家则可以设定小球的形状、颜色、重量等。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 福特赛车 3

Ford Racing 3

推荐度 5

◆Destination Soft◆RAC◆2005年12月7日◆美版
◆1～4人◆64Mb◆19.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年12月9日（欧版）



这款名为《福特赛车3》
赛车游戏，顾名思义本作
是一款以福特赛车为主题
戏，游戏的所有登场的
赛车都出自福特汽车公
其中收录相当多的福特赛
比如"福特雷鸟"、"福特
马"等经典赛车。收录赛车
是本作最大的卖点，要想
集全游戏中出现的全部赛
可是要多花点时间的，玩家必须要参加各种挑战赛才行。不同型号的福特赛车在操作手感方面都是各不相同的。玩家还可以选择使用那些经典的福特老爷车与其最新型的赛车进行对抗，使得游戏更加显得多姿多彩。不过以NDS的机能来模拟3D赛车游戏来说，画面还是简陋了一点。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★☆☆☆ |
| 音　乐 | ★★☆☆☆ |
| 系　统 | ★★☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

推荐度 7

……非常独特的休闲类动……游戏，玩家要用触控笔……屏，依靠旋转背景来……中的额小球在重力作……通道中不断前进并最……点。游戏中的模式很……人游戏”模式中玩家……多的关卡，一些关卡……构非常复杂，需要玩……试。游戏共有4个难……

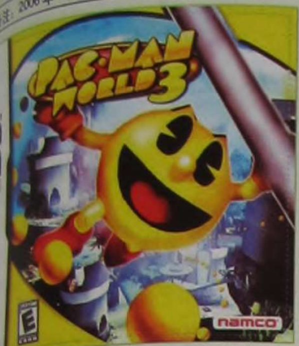


# 吃豆人世界 3

Pacman World 3

推荐度 7

◆Namco/Blitz Games◆SPG◆2005年12月7日◆美版
◆1~2人◆64Mb◆19.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年5月5日（欧版）



在吃豆人诞生25周年的日子里，Namco对吃豆人的炒作也达到了近乎疯狂的程度。以动作解谜为主题的“《吃豆人世界》系列”的第三作在各个主流主机平台几乎都有推出，游戏中吃豆人要继续拯救遭遇种种不幸的吃豆人大陆的倒霉居民们，NDS版的本作是款全3D的动作游戏，游戏在视角、走动及攻击等各方面都能看到《马里奥64DS》的影子，而操作手感与画面却并未达到《马里奥64DS》的高度，游戏的音乐也一如前几作那般单调，而过少的打斗经常会让人感到冷场。不过本作的谜题制作得非常用心，单就解谜来说，本作堪称美式解谜游戏中的上佳之作。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★☆☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

# 甲虫王者　通往冠军之路 DS

甲虫王者ムシキング グレイテストチャンピオンへの道 DS

推荐度 7

◆SEGA◆RPG◆2005年12月8日◆日版
◆1~2人◆1Gb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



“甲虫王者”本是一个在日本大受欢迎的卡片游戏。继之前被搬到GBA上后，NDS版也登场了。游戏的基本的系统和内容都和GBA版作品相同，讲述的依旧是少年在偶然的机会下接触甲虫王者卡片，从而以成为甲虫王者展开奋斗的故事。不过配合NDS的机能，游戏还是有着许多进化之处，在编辑卡组的时能很方便地在触摸屏上进行操作。战斗时的场景更加漂亮，当甲虫发动必杀时，还会有魄力十足的特写画面出现。利用NDS的无线通信机能，玩家可以更方便地进行多人联机了。故事方面，新增了登场人物甲虫王泰利，同时也会有关于他的新剧情。研究所内也会增加卡片收集的剧情。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

推荐度 5

……名为《福特赛车3》的……，顾名思义本作就……福特赛车为主的游……的所有登场亮相的……出自福特汽车公司。……相当多的福特赛车，……特雷鸟”、“福特野……典赛车。收录赛车才……大的卖点，要想收……中出现的全部赛车



# 牧场物语　精灵驿站　女生版

牧场物语 コロボックルステーション for ガール

推荐度 8

◆MMV◆SLG◆2005年12月08日◆日版
◆1~2人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



本作是NDS版《牧场物语 精灵驿站》的女生版，游戏的主角MM要从NGC和GBA这两个版本的《牧场物语》的两位女主角中选择而来。游戏的系统都继承自《男生版》，而舞台依旧还是忘忧谷。游戏的主要目的并没改变，依旧是辛勤开拓牧场，达成游戏中的各种条件将所有的小精灵解救回来。不过相比《男生版》，本作也有许多独创的新要素。比如可以更换自己房间的壁纸。在节日时，女主角还可更换不同的衣服出行，很符合女生的性格。结婚这个要素依旧被保留了，玩家可和游戏中那些大叔帅哥们交往。此外游戏还新增了帅气的银发怪盗朱达那，让选择更加丰富。游戏新增了众多称号，让游戏耐玩度大增。




| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

# 骑龙少年

Dragon Booster

推荐度 5

◆Konami◆RAC◆2005年12月8日◆美版
◆1~2人◆128Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



本作是改编自同名卡通动画片的一款结合了动作元素的竞速比赛游戏。故事是发生在一个神奇的奇幻大陆中，人类与龙相互共处。这时出现了一名16岁的骑龙少年，并像传说中的英雄一样来勇敢面对邪恶势力，并以此来维护世界的和平。游戏主要是以速度比赛来进行，通过骑着龙比速度来一决高下，并且在比赛的中途还要进行各种战斗，各种武器装备可以花费资金来升级。游戏中有拥有比赛模式、训练模式和迷你游戏模式。比赛模式便是传统的游戏模式，其中随着游戏的进度还穿插了许多剧情介绍。而训练模式则能让新手玩家快速了解游戏操作。游戏画面过于简陋也是一个致命缺陷。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★☆☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 金块赌场
Golden Nugget Casino

推荐度 **5**

◆Majesco◆TAB◆2005年12月15日◆美版
◆1人◆128Mb◆29.99美元◆13岁以上◆无对应周边
◆备注：无



本作是一款模拟赌场的游戏，游戏背景是美国的赌城拉斯维加斯，游戏中把在美国赌场内流行的各项赌博类游戏场内流行的各项赌博类游戏在真实地进行了还原，让玩家在掌机平台上也能体会到美国自由赌城的魅力。游戏中共有7种不同类型的竞赛项目，其中包括了21点、梭哈、轮盘、台式拉霸机等在真实世界中赌场内到处能看见的游戏项目。游戏开始后，将会发给玩家一定数额的金钱，当你输光后游戏便结束，游戏难度随金额的增加而增大。游戏中的各种项目规则比较复杂，不熟悉的玩家需要了解一定的知识才能顺利地进行游戏。毕竟赌博是不好的，就拿这款赌场游戏来体验一下便足够了。




| 画面 | ★★☆☆☆ |
|---|---|
| 音乐 | ★★☆☆☆ |
| 系统 | ★★☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

## 哈罗机器人 动作版
ハロボッツ アクション!!

推荐度 **7**

◆Sunrise interactive◆ACT◆2005年12月15日◆日版
◆1~2人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无




看过《高达》的玩家们一定都会对可爱的哈罗印象深刻吧，这款《哈罗机器人 动作版》就是"《哈罗机器人》系列"在NDS上推出的最新版本。游戏中的主角就是"《高达》系列"中出现的可爱机器人"哈罗"。游戏的玩法比较独特，玩家要利用触控笔在触摸屏上撞击对手的哈罗，通过撞击就能使对手的哈罗陷入昏迷状态，而玩家在这时就可以将昏迷状态下的对方哈罗全部吸到一起扔出引起爆炸，通过不断地完成以上的步骤就能达成连锁并获得更高的分数。除了哈罗之外，Sunrise公司旗下的众多其他著名机器人也会在游戏中出现，烘托了游戏的热闹气氛。



| 画面 | ★★★☆☆ |
|---|---|
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 禁货猎人！天空的勇者们
コロッケ！天空的勇者们

推荐度 **7**

◆Konami◆A·RPG◆2005年12月15日◆日版
◆1~4人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无




在GBA上拥有众多作品的"《禁货猎人》系列"在NDS上的最新作品。在主要的故事模式中，玩家将控制主角炸肉饼和同伴们一起，围绕着企图利用禁货力量的邪恶军团展开战斗。游戏的类型是十分独特，在战场上的游戏方式类似于战棋游戏，玩家要小心配置自己的队伍和敌人作战，很有战略性。NDS的上屏显示的是任务状态，而下屏的场景是全3D的，可随意旋转。进入战斗后的游戏方式是类似于动作游戏的手动实时战斗。游戏的双屏将都用来显示战斗场景，玩家要活用各个地形来克制敌人。除了故事模式外游戏还有锦标赛模式和对战模式，让你充分享受战斗的快感。




| 画面 | ★★★☆☆ |
|---|---|
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 拜托了 MY MELODY 梦之国的大冒险
おねがいマイメロディ～梦の国の大冒险～

推荐度 **7**

◆TDK Core◆ACT◆2005年12月22日◆日版
◆1人◆128Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无




本作是根据大受好评的同名动画作品改编而成的动作游戏。"MY MELODY"就是本作中的主人公，玩家要操作"MY MELODY"在神奇的梦之国展开奇妙的冒险，而冒险的最终目标就是找到"虹色乐谱"。梦之国共由7个大关构成，玩家要在每一关中消除掉关卡中的噩梦魔法，并解救出自己的同伴。在游戏的最后一关中就可以得到象征友情的"虹色乐谱"了。"换装"也是游戏中的一大特色，玩家可以在游戏中让"MY MELODY"收集到不同的服装并进行换装，在可供换装的服装中有一部分还是从原作的观众中募集而来。



| 画面 | ★★★☆☆ |
|---|---|
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## TAO 魔

◆Konami◆A·RPG
◆1~2人◆512Mb
◆备注：2006年3月



用了全3D的游戏……各种怪物都……个亮点是华丽的……摸屏上画出魔法……强大的魔法，魔……也越高。游戏的……家进行对战和交……妖怪》的痕迹。

## 冒险王

◆Bandai◆A·RPG
◆1人◆512Mb◆48
◆备注：无



屏会显示各个地……地观察到魔人的……显示同伴们的状……击来对同伴下达……依然乐趣十足，……了变革，玩家可……风等属性进行自……己的武器。

## TAO 魔物之塔与魔法之卵

TAO～魔物の塔と魔法の卵～

推荐度 7

◆Konami◆A·RPG◆2005年12月22日◆日版
◆1～2人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年3月21日（美版）



本作是一款迷宫探索式的RPG游戏，有些类似于《特鲁尼克大冒险》。文特岛出身的主角为了解救被石化的村民，穿过蒙多米尼奥镇并走进魔物之塔寻找魔物之卵。在魔物之塔中，玩家需要通过各种魔法登上50层的顶端，期间寻找得到的魔物之卵可以孵化出魔物同自己并肩战斗。本作采用了全3D的游戏画面，风格清新可爱。各种怪物都憨态可掬。游戏中另外一个亮点是华丽的魔法，玩家需要在触摸屏上画出魔法阵以施放魔法，越是强大的魔法，魔法阵越复杂，绘制难度也越高。游戏的联机通信模式允许玩家进行对战和交换，有一些借鉴《口袋妖怪》的痕迹。





| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 上海

上海

推荐度 6

◆Success/SunSoft◆TAB◆2005年12月22日◆日版
◆1～2人◆64Mb◆3800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年3月6日（美版）/2006年4月28日（欧版）



风格轻松的桌面游戏系列《上海》在NDS上的最新作，基本规则和以往一样，要玩家在限定时间内，在码成堆的麻将牌中找出边缘位置上相同的牌将其消除，然后继续找牌配对。做在NDS上的本作的特征主要体现在支持触摸屏选牌，而且选牌十分精确。游戏共有7个模式，其中有正统的过关模式，也有挑战时间和分数的挑战模式，还有苛刻的只能消除直角位置的牌的“二角取”模式及导入了重力概念的长城模式。游戏还有对战模式，对战时玩家可以通过消耗剩余时间来发动各种妨害对手的技能。游戏玩起来轻松简单，算是对自己的观察力的一个小小的考验。





| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ |
| 音　乐 | ★★★★☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 冒险王比特 魔人对狩魔战士

冒险王ビイト ヴァルデル バーサス バスターズ

推荐度 7

◆Bandai◆A·RPG◆2005年12月22日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



“《冒险王》系列”的最新作，这次我们将扮演父亲被魔人原创的主角，在比特和同伴们的帮助下在被称为双子岛的地区进行冒险，最终和魔人决战。虽然游戏在系统上和GBA版的系列作品相差无几，但利用NDS的双屏，游戏还有很多变化。在大地图上移动时，上屏显示主要的游戏画面，而下屏会显示各个地区的势力分布，可清楚地观察到魔人的行动。而战斗时下屏会显示同伴们的状态画面，你可以通过点击来对同伴下达指令。实时操控的战斗方式乐趣十足，此外本作的武器系统有所改善，玩家可将剑、枪等武器和水火等属性进行自行搭配，制作出属于自己的武器。





| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 暴风雨之夜

あらしのよるに

推荐度 7

◆TDK Core◆ACT◆2005年12月22日◆日版
◆1人◆128Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



《暴风雨之夜》是此前在日本大受欢迎的一本画书，而本作就是根据画书内容改编的一款动作类游戏。玩家要在游戏中再度体验狼与羊的冒险故事。游戏的推进方式比较独特，玩家在游戏中会站在读者的角度展开游戏，并且在总共7章的剧情中包含了多种多样的游戏类型，如解谜、动作、RPG等等。进行到不同的章节时便会进入该章节所特有的进行方式中，给玩家非常多变的感觉。本作中结局众多，随着玩家在游戏中的表现不同就会进入不同的结局中，要想看全所有的7个结局也不是一件容易的事。游戏流程中还穿插了大量迷你游戏和支线剧情，原作的FANS不容错过。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 狂热噗哟噗哟 2
ぷよぷよフィーバー2

推荐度 8

◆SEGA◆PUZ◆2005年12月24日◆日版
◆1~8人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



大人气PUZ游戏《狂热噗哟噗哟》的续作。在游戏规则上，本作和前作并没有太大区别，爽快的连锁令游戏玩起来十分刺激，熟悉方块类游戏的玩家应该很快就可以尽情投入其中。游戏的操作以及画面和NDS版的前作没有太大区别。比起前作，本作最大的特色就是加入了众多全新的要素。游戏的可选用角色比前作多了不少，一共增加了11名新角色，令可选用的角色总数达到了21名！本作的收集要素得到了大幅度加强，玩家只要不断地进行游戏就可以积累点数，拥有一定点数后可以从道具屋中购买道具，满足一定条件还有可能出现稀有的隐藏道具。




| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★★☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 巫术 绯色的封印
ウィザードリィ アステリスク 绯色の封印

推荐度 8

◆Starfish◆RPG◆2005年12月29日◆日版
◆1~2人◆256Mb◆4800日元◆18岁以上◆无对应周边
◆备注：无




著名RPG系列《巫术》在NDS上的新作，是一款迷宫RPG。游戏采用中世纪的世界观，整体风格阴暗，对触控笔操作。场景地域面积大，既有欧洲中世纪的也有古日本的和式建筑。需要控制主角以及多名迷宫里冒险，期间通过大量话框交待游戏的剧情。迷宫的战斗则采用类似《勇者斗恶龙》系列"的第一视角。游戏中的职业和技能非常丰富，基本职业有战士、法师、僧侣、盗贼四种，进而可以再演化出司祭、弓手、武士、修道僧、神女、君主、召唤士、女忍、忍者、狂战士和全能者等11种上级职业，每种职业都有各自独特的技能。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS
東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人

推荐度 7

◆Success◆ETC◆2005年12月29日◆日版
◆1~4人◆256Mb◆2800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无




在前作发售半年后，《脑锻炼》的第二弹在NDS上登场，游戏容量是前作的两倍，名字中的"进一步"字样就已经表示了本作内容比前作更加丰富。游戏的主要模式与前作相同，仍然是日常训练和脑年龄测试两种模式，不过具体的训练内容则完全一新，包括"算数记号"、"名曲演奏"、"汉字合成"等14个项目，这些训练内容都是经过脑科学研究的实验，被证实能更有效地锻炼大脑，玩家通过不断回答这些问题来锻炼自己大脑的"活性"。同前作一样，本作也对应最大16人联机，而联机的项目也比前作更具有对抗性，最后结果出来时会发表各人的脑年龄比较，对战起来很激烈。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 机动剧团哈罗剧组 高达麻将DS
机动剧团はろ一座 ガンダム麻雀DS ~亲父にもアガられたことないのに！~

推荐度 8

◆Bandai◆TAB◆2005年12月29日◆日版
◆1~4人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无




《机动剧团哈罗剧组》是一个以恶搞《机动战士高达》为主题的游戏系列，本作就是该系列的第二部作品。麻将是本作的关键词，选择众多原著中的人物展开麻将对决就是游戏最大的乐趣。游戏模式众多，在基本模式中玩家可以体验到各个角色的搞笑剧情，在对战模式中则可以利用NDS的无线通信机能与身边的玩友展开对战。"至言技"是游戏中一个非常有趣的系统，在对局过程中，玩家的至言能量槽会不断积累，当蓄满后就可以发动各种花样繁多，用途各异的至言技了。利用至言技，就能够为自己赢得许多有利条件，比如让对手的手气变差或是更换手中的牌等等，显得相当刺激有趣。




| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 新彩虹岛

ニューレインボーアイランド

◆Taito◆ACT◆2005年12月29日◆日版
◆1～4人◆128Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无

推荐度 5




经历过FC时代的玩家想必都对《彩虹岛》这个名字记忆犹新。Taito在NDS上推出的这款《新彩虹岛》就是当年《彩虹岛》的进化形态作品。和以前作品最大的不同在于本作中玩家要利用触控笔直接在触摸屏上控制主人公的行动和攻击等动作。游戏的画面也和一般的横卷轴动作[illegible]戏不同，主人公要在纵长型的画面中不断往上攀登。再攀登过程中还会[illegible]许多马蜂、乌鸦、蜘蛛之类的敌人[illegible]挡主人公的前进，玩家可以通过触控笔在触摸屏上画出彩虹将敌人消灭。[illegible]戏的玩法和初代《彩虹岛》相比差别很大，掌握游戏的操作方式需要一段时间的适应。




| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 尼克明星大联合

Nicktoons Unite!

◆THQ◆ACT◆2006年1月10日◆美版
◆1人◆128Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年3月3日（欧版）

推荐度 6




著名的尼克动画再次推出游戏，海绵巴伯与其他三名尼克英雄将在本作中联手演出。虽然尼克动画在美国人气大噪并在国内的儿童中也已有越来越多的观众，但一直以来，由THQ推出的该系列游戏始终无法令人满意，幼稚低龄向一直使本系列被大多数玩家所诟病。本作也不例外，但游戏仅用128M的容量，却做出了完全3D的卡通效果，虽然贴图比较简单，但卡通世界毕竟没有那么高的要求。不过游戏的战斗实在太少了，而仅有的敌人不仅弱，而且基本上没有攻击意识，倒是3D视觉下的操作颇需要一段适应时间，游戏的手感虽然不错，但有些地方对操作的要求实在太高了。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 日式面包王 游戏1号 顶上决战

焼きたて！ジャぱん ゲーム1号 顶上决战！！

◆Bandai◆TAB◆2006年1月12日◆日版
◆1～3人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无

推荐度 6




根据同名动漫作品改编而来的棋盘类游戏。游戏以面包为主题，参与游戏的1～3名玩家轮流在由绘有食材格子组成的棋盘上移动。根据轮到的数字走相应的步数，同时可以得到当前所驻方格对应的食材。食材分为蔬菜、鱼、肉、乳等多个种类，在此基础上更可以组合出600多种菜单。拥有食材后[illegible]以按照菜单制作面包放到自己的店里[illegible]以获得金钱。如果不按菜单制作面[illegible]则有可能做出不合规范的“邪道[illegible]”。不同于普通大富翁类游戏的是，[illegible]拥有和《卡片召唤师》类似的战士要[illegible]，游戏中的角色除了原作中已经出现[illegible]，还增加了一名蝙蝠装造型的性[illegible]女，作为商店的售货员出现。




| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 绝体绝命危险老爷子 耸人听闻的危机

绝体绝命でんぢゃらすじーさんDS ～でんぢゃらすセンセーション～

◆Kids Station/Kids Station◆ACT◆2006年1月14日◆日版
◆1～4人◆512Mb◆日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无

推荐度 7



游戏改编自日本漫画杂志《KOROKORO COMIC》连载的恶搞漫画，改编成游戏更变态得无以复加，横行无忌的老爷子、变态的暴力校长、傻乎乎易激动的孙子，还有一条白色的变态狗。内容中也从来不乏马桶、大便这些东西，并且时不时还BT一下其他的经典……本作为小游戏合集形式的ACT，操作上充分利用了NDS的双屏和触摸屏功能，并以漫画的形式完好地表达了游戏中的剧情。但游戏本身在操作设定上还是存在不少问题，比如说游戏的触控灵敏度差、对麦克风读音要求声音大等等，不过如果想体验游戏的猥琐龌龊的最高境界，那本作还真是必玩之作。




| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★★☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 钢铁之羽

アイアン・フェザー

推荐度 7

◆Konami◆A·RPG◆2006年1月19日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



根据漫画改编的，拥有独特世界观的正统A·RPG作品。玩家将扮演拥有神奇的七色钢铁之羽的主角翔，去找到另外四名同样拥有七色钢铁之羽的同伴，共同挽救毁灭世界的灾难。游戏的画面背景以及人物的造型由2D来表现，虽然简陋，但刻画还算比较精致。战斗时的手感不错，不过人物移动太过灵活，打中敌人的打击感也不是很好，没有连击的快感。游戏有多种需要和触摸屏结合的系统。战斗中发动必杀就需要在指定时间内在触摸屏上画出正确的符号。此外在迷宫中冒险解谜的时候也要利用触控笔在下屏完成。游戏中还有鱼虫等众多收集品，点击画面上的闪光点来随机获得，收集性十足。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## KEROKERO7

ケロケロ7

推荐度 7

◆Bandai◆ACT◆2006年1月19日◆日版
◆1~4人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



另类的动作游戏，游戏画面由带有卡通渲染的3D来表现，卡通风格十足。玩家扮演青蛙星的秘密谍报组织"KEROKERO特工"的一员，和企图颠覆世界的黑手展开斗。在游戏中，我们的主角要与潜入、爆破和救出等各种样的秘密任务。游戏最大的点是除了移动和跳跃等普通动作外，特殊操作都要利用到触摸屏。想要成功完成任务，不但对你的操纵水平有所要求，还要看你的触摸功力。如何利用下屏的道具来破解关卡中的谜题，也十分考验玩家的动脑能力。根据流程的进行，主角还能够进行各种各样的变身。游戏登场的角色众多，都十分可爱，让你更容易融入游戏。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 失落的魔法

Lost Magic

推荐度 8

| | | | |
|---|---|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ | 系统 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ | 耐玩度 | ★★★★☆ |

◆Taito◆A·RPG◆2006年1月19日◆日版◆1人◆128Mb◆4800日元
◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2005年4月18日（美版）





NDS平台上手感上佳的A·RPG。游戏的背景是一个奇幻的剑与魔法的世界，神创造了世界之后留给后世火、风、水、土、光、暗、天平七根属性的法杖，以维持世界的安定。某日，强大的魔女为了实现自己统治世界的野心而四处搜集这些法杖，主人公作为世界最后的希望踏上冒险之旅并最终粉碎了魔女的野心。本作在剧情上虽没有多少出彩之处，但在系统上有不少可玩之处。游戏以关卡的方式推进流程，玩家要操作主角以及配下魔物打倒关卡中的敌人便可过关。借鉴了PC平台一些知名RTS的特点，游戏在操作方面显得很流畅，以触控笔点击或者框住我方单位即可控制。紧扣标题上的"魔法"二字，主角可以慢慢习得将近400种魔法，这些魔法由火、风、水、土、光、暗六种属性的基础魔法以及在此基础上演变出的复合魔法构成，基础魔法各自又有三个等级。发动魔法需要先在战斗中按下L键，触摸屏上会出现魔法天平，用触控笔在天平上书写目标魔法对应的魔文字即可。魔法效果分为攻击、辅助、回复、效果、捕获等多种，其中利用捕获魔法可以将敌方的魔物为己用，使用与魔物相同属性的复合捕获魔法还能很大程度上提高捕获的成功率，关卡宝箱中得到的装备也可以让本来脆弱的魔物变得实用。攻关时需要特别留意地图中的水晶和魔法阵。水晶拥有回复HP的效果，黑色水晶中立，蓝色水晶为我方回复HP，橙色水晶则会给敌方回复HP，敌我双方都拥有改变水晶颜色的能力。魔法阵会源源不断地出现敌人，将我方一个单位站在其上即可阻止。游戏有二周目的设定，并且二周目能完全继承一周目内包括等级、魔物、魔法等所有数据。





死神 BL



## 生化危机 死亡寂静
BIOHAZARD Deadly Silence

画面 ★★★★☆　系统 ★★★★☆
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆
推荐度 9






◆Capcom◆A·AVG◆2006年1月19日◆日版◆1～4人◆1Gb◆4800日元◆推荐玩家年龄：18岁以上◆无对应周边◆备注：2006年2月7日（美版）/2006年3月31日（欧版）

本作是《生化危机》诞生10周年之际Capcom在NDS上推出的一款纪念性质作品。本作以“《生化危机》系列”的第一作为基础进行移植和强化，游戏中共有两个主要模式，分别是完全移植自一代的“CLASSIC”模式和加入大量新要素的“REBIRTH”模式。其中“REBIRTH”模式是本作的主要卖点，在这个模式中游戏的流程以及攻关过程中敌人的配置，道具的放置地点都会和原祖的初代版本有一些差别，让系列的老玩家也能体会到全新的游戏感觉。并且在这个模式中加入了大量需要用到触摸屏的操作，“匕首战”就是其中一个非常有趣的系统，玩家在进入房间时，有一定的几率进入匕首战，这时画面会变成第一人称视角，大量的怪物会向玩家冲来，玩家就要利用触控笔在触摸屏上划出不同的轨迹以控制主人公用匕首攻击袭来的怪物。根据玩家画出的轨迹不同，主人公就能做出突刺、横斩、纵斩等攻击方式，匕首战结束后还能跟据玩家的成绩得到不同的道具作为奖励。除此之外“REBIRTH”中还追加了不少需要玩家在触摸屏上直接解开的谜题，更是让游戏时的临场感大增。原作的素质很高，移植到NDS上后作为掌机游戏其画面水准和音乐方面的表现也能让绝大多数玩家满意，原祖版本中由真人出演的过场动画也得到了保留，令人感动。根据NDS的硬件特性而加入的多人模式也非常有趣，除了可以多名玩家一起配合，完成挑战之外，还可以展开消灭怪物的激烈角逐。并且在多人模式下，玩家可以使用一些原本根本无法使用的人物，如S.T.A.R.S小队的副队长恩里克等等，对于“《生化》系列的”的老玩家来说也是颇为令人感动的设定。




## 死神BLEACH DS 驰骋苍天的命运
BLEACH DS 苍天に驱ける运命

画面 ★★★★☆　系统 ★★★★★
音乐 ★★★★☆　耐玩度 ★★★★☆
推荐度 9





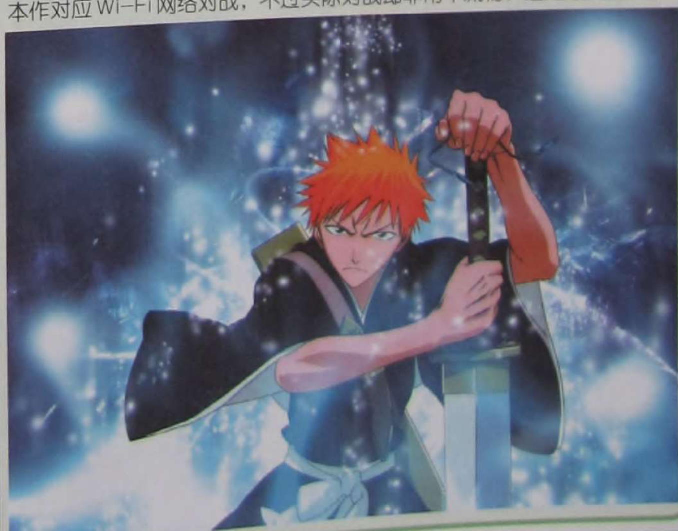


◆SEGA/Treasure◆FTG◆2006年1月26日◆日版◆1～4人◆1Gb◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接◆备注：无

本作是根据大人气的动画《死神BLEACH》改编而来的格斗游戏，而负责本游戏开发的，正是制作过MD版《幽游白书 魔强统一战》的Treasure公司，因此游戏在发售前就备受玩家期待，而游戏的实际表现也非常对得起玩家的期待，无论是系统完成度、操作手感还是画面音乐的表现都属一流。游戏允许最多4人同场乱斗，战场分为双线，对战中可以随时跳线。而作为一款格斗游戏来说，本作的系统算得上相当厚重和繁琐了，比如，对战时角色除了表示HP的体力槽，还有灵压槽和灵力槽，灵压槽关系到超必杀技的使用，最大可以蓄满3档，通过攻击可以积累；而灵力槽关系到一些特殊动作的使用，最大也是三档，随时间慢慢恢复。另外，对战时双方还可使用效果各异的灵符，灵符有的能提高自己的能力，有的可妨碍对手，让游戏的打斗充满了变数。

游戏在上屏显示战斗画面，下屏幕则显示灵符和必杀技图标，对于那些不擅长搓招的人来说，只要点击下屏便可轻松发出各种必杀技，厂商在操作上设定还是很体贴的。

游戏的模式也相当丰富，除了主要的故事模式，还有街机模式、时间挑战模式、生存模式等等，比较特别的是有一个连续技的挑战模式，在这里每名角色都有10套指定连续技等待玩家去完成，挑战性相当高。游戏中可选择的人物有27名之多，许多人物在一开始并不能够选择，需要在故事模式中完成相应的剧本章节才能开启，而故事模式中的剧本多达23个，基本都是按照原着漫画的情节而来，对于FANS来说这也是颇有吸引力的。值得一提的是本作对应Wi-Fi网络对战，不过实际对战却非常不流畅，这是最大遗憾。



## 成人英语锻炼DS 学英语

英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け

推荐度 **7**

◆Nintendo◆ETC◆2006年1月26日◆日版
◆1～8人◆1G◆3800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



“触摸纪元”系列软件中的一款学英语软件，利用NDS的便携性以及手写功能，玩家可以随时随地地锻炼自己的英语水平。游戏中的听写部分收录了1400多个英语单词以及1800多条句子，玩家可以根据电脑阅读的单词以及句子在下屏上写出相应的英语，如果书写正确的话在上屏上就会逐一将英文字母显示出来。游戏的练习功能非常体贴，玩家可以给常出错的问题标上记号以便重复训练。另外，本作中还有一些英语训练项目与迷你游戏相挂钩，可以称得上寓教于乐。游戏中给出了成绩曲线图，玩家可以很方便地查看到自己英语水平的提高情况。




| | |
|---|---|
| 画面 | ★★☆☆☆ |
| 音乐 | ★★☆☆☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★★ |

## 格雷彩弹锦标赛

Greg Hastings' Tournament Paintball Max'd

推荐度 **2**

◆Activision Value◆FPS◆2006年1月31日◆美版
◆1～6人◆1Gb◆29.99美元◆10岁以上◆无对应周边
◆备注：无



彩弹射击是一种在模拟战场里进行集体对抗射击的成人游戏，本质上和小孩子拿扫帚水枪互射没什么差别。放到游戏中便是一般的FPS，只不过没有了出血暴力成分。本作应用了1G的大容量，但游戏的品质实在令人不敢恭维。虽然有时间很长的真人MV片头，但其烂无比的效果简直是在侮辱NDS的播放功能；游戏中的人物造型也很呆，进入游戏更是一团糟，不仅人物生硬得像木偶，操作感也差得可以，由于帧数严重不足，普通玩家玩一会就会有眩晕感。支持最多6人联机是本作的一个特色，不过想找到6个人一起来玩这么一款低素质的游戏也不是件容易的事。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★☆☆☆☆ |
| 音乐 | ★☆☆☆☆ |
| 系统 | ★☆☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★☆☆☆☆ |

## 拉拉泡泡龙DS

ひっぱって!!バブルボブルDS

推荐度 **7**

◆Taito◆PUZ◆2006年2月2日◆日版
◆1～5人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



继去年11月《泡泡龙DS》发售后的又一款《泡泡龙》游戏。游戏的基本规则没有任何变化，依然是操纵下方的发射台向悬挂在顶端的泡泡堆发射相同的泡泡，三个或三个以上的同色泡泡连在一起就会发生消除。以这三个泡泡为连接点的其他泡泡也会掉落，将场地内所有的泡泡消除即可过关。模式方面依然跟前作类似，分为单人与联机两大模式。单人模式又分解谜、无限和CPU对战，解谜模式共有250个关卡，将每关的所有泡泡消除干净才能继续挑战下一关。无限模式下的泡泡会不断出现，如果不及时消除就会由于堆砌过多而GAME OVER。游戏支持联机下载，一盘卡带最多实现5人联机。




| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★☆☆☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 光速蒙面侠21 究极恶魔之力

アイシールド21 マックス デビルパワー!

推荐度 **7**

◆Nintendo◆SPG◆2006年2月2日◆日版
◆1～2人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



根据同名漫画改编而来的以橄榄球为主要内容的体育类游戏。在故事模式中，玩家要利用触控笔来操纵主角塞那，在学校各处行动。利用触控笔也可很方便地和人对话。在各个剧本中玩家都将通过各种事件以及迷你游戏来体验原作漫画中的经典场面。在橄榄球比赛中，游戏的操作类似于《天使之翼》一样用指令来进行每一项操作，很有战略性。在进行突破或防守时都要利用触控笔来操纵，很考验玩家的反应。在积蓄了足够的能量后，可以释放必杀技，这样你就能看到原作中角色的那些超强技能了。本作比赛时颇有趣味，加之角色数量众多，对原作漫画的爱好者很有杀伤力。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 巧克力犬的小店 西洋甜点商店游戏

チョコ犬のお店～パティシエ＆スイーツショップゲーム～

推荐度 5

◆TDK Core◆SLG◆2006年2月9日◆日版
◆1人◆128Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



一款面向低龄玩家而开发的游戏，游戏中的角色不论在造型和名字上都十分可爱。在游戏中，玩家要扮演一只名叫草莓的巧克力犬去经营自己的西点小店。在这个过程中，玩家必须不断收集各种食谱，让商店中的点心种类不断丰富，从而在一年后的甜点大赛中获得优胜。游戏中的甜点种类一共有□□种，发生事件得到食谱后进行制作就可以使甜点的种类得到增加。玩家还可以利用NDS的无线通信功能来与朋友交换甜点的种类。经营小店得到的资金可以用来购买一些装饰品，从而将自己的小店打点得更加精致。此外，店铺的规模也会随着招揽顾客数的增加而得到不断扩大。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★☆☆☆ |
| 音乐 | ★★☆☆☆ |
| 系统 | ★★☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 右脑达人 爽解！找碴博物馆

右脳の達人 爽解！まちがいミュージアム

推荐度 8

◆Namco◆ETC◆2006年2月9日◆日版
◆1～4人◆256Mb◆3800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



本作是一款"大家来找碴"为主要游戏形式的NDS游戏。游戏和NDS的硬件配合得十分好，玩家要对照NDS上下的两个屏幕，利用触控笔在下屏将两个图片中的不同点给圈出来。游戏中的模式非常多，在爽解模式中。玩家要克服一个个关卡的考验。对照上下屏将错误找出来。过关后会根据过关时间等给出一个评价，同时判断你的各项右脑指数。除了普通的圈错误外，游戏还提供了多种找错方式，比如要将遮挡的树叶吹起来，或者是将覆盖图片的灰尘划开等等。游戏中的图片的数量十分惊人，同时每张图片都有多种类型的不同点。在爽解模式中还有众多SP关卡，这些另类的找错游戏也十分锻炼你的大脑。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 帝国时代 帝王时代

Age of Empires: Age of Kings

推荐度 8

◆Majesco Games◆SLG◆2006年2月14日◆美版
◆1～4人◆512Mb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



制作公司为了体现出掌机的便携性，特意将原本的即时战略方式修改成回合制战略方式。游戏中玩家可以任意选择5个文明中的一个国家来进行游戏。在单人模式中，玩家可以选择任意一个国家进行故事模式，5个国家都各自拥有一个领袖。由于NDS的双屏设计，在进行游戏时，上屏显示各种各种战场信息，而下屏幕则是实际操作界面。利用触控笔玩家可以直接点击地图上的作战单位和各种指令菜单。游戏中拥有15种以上的建筑物以及50种以上的战斗单位。除了单人模式，游戏还支持4人无线通讯联机对战功能。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 问答小子

このクイズ野郎っ!!

推荐度 5

◆Namco◆ETC◆2006年2月16日◆日版
◆1～8人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



NDS平台上的猜谜类型游戏，玩家要在游戏中扮演热血高中生解道究儿参加"全世界最强猜谜王座决定战"并取得胜利，同时还要揭开隐藏在大会背后的黑幕。游戏以猜谜的形式展开，并且出现的问题种类繁多，除了简单的判断正误，4选1的选择题之外，还有瞬间计算，卡片记忆等问题出现。游戏中问题的数量也非常惊人，总数达到了7000个以上，问题的内容涵盖面很广，甚至包括了许多日常生活中的琐碎细节，因此要想真正体会到本作的魅力除了要有日语基础之外，还必须对日本社会以及流行元素有一定了解，这也使得国内的玩家拿到游戏后几乎完全无法展开游戏。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 随时随地围棋 AI围棋

いつでもどこでも できる囲棋 AI囲棋

推荐度 **5**

◆MMV◆TAB◆2006年2月23日◆日版
◆1～2人◆128Mb◆3800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



NDS平台上有不少的棋类游戏，本作就是其中一款。本作给人的第一感觉是比较朴素，各种界面给玩家一种清新的感觉。NDS的触摸屏＋触控笔的机能非常适合棋类游戏，本作也很好地发挥了NDS的这一硬件特性，玩家在游戏时可以直接用触控笔在触摸屏上点击来落子，使得游戏的临场感大大增强。游戏中也搭载了为初学者准备的教学模式，让不太懂得围棋的玩家们也能够迅速体会到围棋的魅力。“形势图表”是比较有特色的一个系统，该系统会根据对局中的双方的棋子数量对比生成一张表格，玩家可以通过表格了解到目前为止的双方的实力变化情况。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

## 三国志DS

三国志DS

推荐度 **8**

◆Koei◆SLG◆2006年2月23日◆日版
◆1～8人◆512Mb◆5040日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



扮演一名君主，在乱世中偏安一隅，发展内政军事，训练兵。当时机成熟后，便投入乱世的纷争中，一举平定天下。“《三国志》系列”的每作几乎都是这个目的，但每作系统又都不尽相同。本作移植自系列经典的三代，除了原汁原味的三代模式，游戏还加入了具有NDS版特有的新要素的DS模式，还有短小却精悍的短剧本模式。本作的内政模式还算不错，平时的画面由于双屏所以看起来方便了不少；战斗则被分为野外战和攻城战，战斗中过小的人物使得游戏玩起来很累，战斗时的触控笔画路线的操作方式也非常繁琐，按键操作更是麻烦。除了战斗时操作不尽人意，游戏的其他方面还都不错。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ |
| 音　乐 | ★★★★☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 壮志凌云

TOP GUN

推荐度 **7**

◆Taito◆SLG◆2006年2月23日◆日版
◆1～4人◆128Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年4月18日（美版）



本作以美国著名空战大片《壮志凌云》为蓝本制作。作为一款掌机平台上的模拟空战游戏，本作素质是相当不错的。由于是NDS游戏，便会利用到NDS独特的双屏构造，上屏是战斗界面，而下屏则显示地图等各种辅助信息。极具重金属风格的背景音乐，也让游戏增色不少。游戏中提供的任务种类不是很多，大致包括了空中追逐、保驾护航、高空侦察等任务。其中的空战是最刺激最有挑战性的。在游戏里你往往要面对数倍于你的敌人。游戏关卡地形丰富，除了平原和海洋外，比较险恶的地形环境恐怕就是雪地和黑夜中的沙漠了。由于视野不佳，一不小心就会撞到山上。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 随时随地将棋 AI将棋DS

いつでもどこでも できる将棋 AI将棋DS

推荐度 **5**

◆MMV◆TAB◆2006年2月23日◆日版
◆1～2人◆128Mb◆3800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



与《随时随地将棋 AI将棋DS》同期推出的将棋游戏，整体风格和《随时随地围棋 AI围棋DS》非常相似，利用NDS的触摸屏和触控笔可以非常直观地在触摸屏上进行操作。不太熟悉将棋规则的玩家也可以通过游戏中的教学模式学习将棋的基本规则，不过这也要求玩家具有一定的日语基础。本作中同样搭载了“形势图表”，玩家可以通过表格了解到对局中双方的实力消长情况。AI的思考速度比较让人满意，战术思路也比较丰富。不过将棋作为日本的传统棋类比赛，其认知度在国内比较有限，因此本作只推荐给明白将棋规则的国内玩家。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

## FIFA 街头足球 2

FIFA Street 2

推荐度 **7**

◆EA Sports Big ◆SPG◆2006 年 2 月 28 日◆美版
◆1人◆256Mb◆29.99 美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006 年 3 月 3 日（欧版）



和正统的足球相比，街头足球显得更加飘逸，更加随心所欲。这一款在NDS上发售的《FIFA 街头足球 2》就是体现街头足球这一特点的作品。游戏中玩家要选择自己喜欢的球队与对手展开街头足球的大对决。游戏充分利用了NDS的硬件特性，上屏幕用于是游戏的主画面，用于显示球场上的情况以及球员们的行动，下屏则是副画面，主要用于显示双方的比分以及进行一些要用到触摸屏的特殊操作。游戏中玩家要做的不仅是进球，还要通过各种极具观赏性的假动作来迷惑对手，通过做出假动作来得到大量的得分。游戏中选手的人物比例比较大，动作也非常逼真。



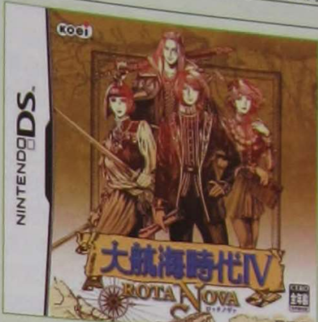

| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ |
| 音　乐 | ★★★★☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 大航海时代Ⅳ 新航路

大航海时代Ⅳ ROTA NOVA

推荐度 **8**

◆Koei◆SLG◆2006 年 3 月 2 日◆日版
◆1～4 人◆512Mb◆4800 日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



光荣终于将经典的《大航海》带到了掌机平台，游戏完全移植自PC版《大航海Ⅳ》，保留了PC版精美的画面和动听的音乐，游戏以十六世纪的大航海时代为背景，讲述了几位满怀梦想的航海冒险家的故事。游戏的进行方式融合了SLG+RPG的系统，玩家要不断探索新的航路，来往于各个港口之间经商，积累资金，同时不断收得新的航海伙伴，壮大自己的船队，打败敌对势力，游戏最大目的就是取得各个海域的"霸者之证"，称霸七海。借助于NDS的双屏，游戏显示的信息更为丰富，而且操作方式也支持触摸操作，在港口中直接点击不同的图标便可进入相应场所，非常方便。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★★☆ |
| 音　乐 | ★★★★☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★★ |

## 圣剑传说 DS 玛娜之子

圣剑传说 DS チルドレン オブ マナ

推荐度 **7**

◆Square Enix◆A·RPG◆2006 年 3 月 2 日◆日版
◆1～4 人◆512Mb◆4800 日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



"《圣剑传说》系列"的最新作，本作的故事围绕着"玛娜之剑"和"玛娜树"而展开。游戏的画面音乐保持了一贯的特色，悠扬的音乐和靓丽的画面都体现了系列作品的素质。游戏主要的进行方式变为了任务制，在发生了剧情后操纵角色达到指定的迷宫指定层数就可。不过场景重复性太高，且迷宫中的迷宫大都相似，容易让人感到厌烦。战斗的打击感不错，玩家可以同时装备两种武器，按下不同的按键就可用相应的武器进行攻击。游戏中有剑、锤等四种武器，不同的武器有不同的功效，能破除地图上相应的机关。新系统辉石能让角色通过装备辉石获得各种各样的能力。游戏支持多人联机，共同攻关很有意思。




| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★★☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 哆啦A梦 野比太的恐龙2006 DS

ドラえもん のび太の恐竜 2006 DS

推荐度 **7**

◆SEGA◆RPG◆2006 年 3 月 2 日◆日版
◆1～2 人◆1Gb◆4800 日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



该游戏是根据经典动漫《哆啦A梦》（又称《机器猫》）的最新同名剧场版动画改编而来的卡片对战RPG。哆啦A梦和野比太为了将小恐龙送回恐龙时代而搭乘时光机来到了白垩纪展开冒险之旅，在这里和凶恶的恐龙以及邪恶的敌人进行一场斗争。相对于动画，游戏增加了一些原创剧情，同时有全新角色和全新道具登场。跟敌人的战斗则通过卡片进行，卡片一共有角色卡、进化卡、恐龙卡和神秘道具卡4大类。进化卡由角色卡强化而来，同时角色卡还可以跟恐龙卡进行组合。游戏中的卡片绘制精美，战斗时，恐龙们会以3D的方式呈现在大迫力的双屏上。本作对动画的宣传也起了不小的作用。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 瞬感连环方块

瞬感パズループ

推荐度 7

◆Nintendo◆PUZ◆2006年3月2日◆日版
◆1～2人◆64Mb◆3800日元◆全年龄◆对应NDS振动卡
◆备注：2006年6月5日（美版）/2006年6月（欧版）




本作是一款益智类游戏，与PC平台的“祖玛”如出一辙。游戏的玩法和规则有点像泡泡龙，操纵发射台向在轨道中发射不同颜色的宝石，当发射出去的宝石跟轨道里的宝石形成同色三个或三个以上排列时，就会发生消除。消除掉的宝石留下的空位会被其原位置两段的宝石填补，如果再次形成同色三连，仍然会发生消除，这样就可以形成所谓的“连锁”。游戏的主要分为挑战、探索和解谜三个模式，挑战模式以追求高分和高等级为目标；探索模式以关卡推进的方式进行，轨道形状、发射台数目、干扰道具和辅助道具非常丰富。解谜模式要求玩家用限定的宝石完成清场。




| 项目 | 评分 |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★☆☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 天外魔境 II

天外魔境 II MANJI MARU

推荐度 7

◆Hudson◆RPG◆2006年3月9日◆日版
◆1人◆1G◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无




《天外魔境 II》诞生于PCE平台，由于游戏中收录了大量动画和语音，在当时赢得了很多玩家的青睐。在先后被移植到NGC和PS2上后，如今再一次被搬上了NDS平台。游戏的舞台发生在幻想的古代日本，因此整个游戏过程都散发着一种浓郁的古朴而又奇幻的风格。NDS版的《天外魔境 II》比起原作来在战斗方面增加了利用触控笔操作的设定，根据玩家在屏幕上所画图形的不同，对敌人造成的伤害也会有所变化。另外，NDS的上屏可以用来显示地图。游戏的剧情、系统以现在的眼光来看只能算中规中矩，原作的动画和语音得以了全部保留，但画面基本只属于GBC阶段。




| 项目 | 评分 |
|---|---|
| 画面 | ★★☆☆☆ |
| 音乐 | ★★★★☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 冰河世纪2 消融

Ice Age 2: The Meltdown

推荐度 7

◆VU Games◆ACT◆2006年3月14日◆美版
◆1人◆1Gb◆29.99美元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：2006年3月31日（欧版）




游戏改编自福克斯最新同名动画电影。讲述了在两万年前的冰河世纪末期极地气候变化下的生命们的故事，剑齿虎迪亚戈、树獭希德和长毛象曼尼等在冰河世纪生存下来的生命们在为冰天冻地的时代趋于结束而欢欣鼓舞时，又面临着冰川的快速融化导致它们生存的山谷将被洪水淹没的危险，而三个主角又要担负起在灾难到来前警告所有同伴们撤退的艰巨任务。3D的游戏画面细腻美丽，晴天下的冰原在游戏中也表现得非常漂亮；手感也很好，三个个性的主角在游戏中的切换和应用都非常自然；而原作中种种搞笑也在游戏中得以再现，算是轻战斗重解谜的同类游戏中不错的一款。




| 项目 | 评分 |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 破烂传奇

ガラクテイル

推荐度 6

◆Koei◆AVG◆2006年3月16日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无




一款风格非常怪异的游戏，人设方面请来曾经制作过《福福之岛》等作品的桂木川幸人更是加强了这种感觉。游戏的主人公可是大发明家的儿子，在一次机缘巧合下被带到了神奇的破烂王国，开始利用自己的发明能力去帮助王国里的破烂们渡过危机。游戏一共分为三大部分，剧情的AVG部分用漫画的形式来表示，非常新颖；触摸部分类似于探索部分，玩家必须点击屏幕来得到各种信息；在战斗部分，玩家则必须用破烂同伴们的特殊能力去和袭击破烂王国的动物们战斗。在游戏中玩家可以将各种特定的破烂组合成发明品，算是一个比较具有创意的系统。



| 项目 | 评分 |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 超剧场版青蛙军曹 演习！全员集合

推荐度 **7**

◆Bandai◆ACT◆2006年3月16日◆日版
◆1~5人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



根据人气动漫《青蛙军曹》改编而来的大集合型游戏。游戏的世界观根据剧场版而来，讲述了军曹小队在训练中遭受不明袭击继而发生的一系列故事。游戏的形式就是一个个小游戏，有赛车、钓鱼、摔角等各种各样。这些小游戏都很好的运用到了NDS的机能，有的在上下双屏显示各种游戏信息，



玩家进行游戏。而有的游戏则需要触控笔来进行。通过NDS的无线通功能，我们还可以进行两人对战。游戏大卖点便是动漫中那些活泼可爱的色们，包括剧场版新角色“基路路”和“击拉拉”在内的所有青蛙星的人都将在游戏中登场。完成小游戏时，还可获得“奖牌”，很有挑战性。

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 俄罗斯方块 DS

Tetris DS

推荐度 **7**

◆Nintendo◆PUZ◆2006年3月20日◆美版
◆1~10人◆128Mb◆29.99美元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接
◆备注：2006年4月21日（欧版）/2006年4月27日（日版）



PUZ中的元老级游戏，推陈出新与玩家见面。本作又是很能体现任天堂游戏理念的作品，基本规则继承自最早的《俄罗斯方块》，游戏的趣味性在本作的六个模式下得到了最大体现。有照顾老玩家的传统俄罗斯方块，也有在传统规则下衍生出的任务模式、谜题模式、触摸模式和推操模式，而全新的捕捉模式是将方块堆砌成4×4或者5×5的方块，发动十字射线消灭从屏幕上端落下的宇宙生物。游戏和任天堂的数个招牌大作结合，将《马里奥》、《银河战士》、《塞尔达》、《耀西》、《气球岛》、《大金刚》的众多明星请进井逐一对应六个模式。本作支持最多10人的联机游戏。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 银河战士 Prime 猎人

Metroid Prime：Hunters

推荐度 **9**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 画面 | ★★★★★ | 系统 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★★☆ | 耐玩度 | ★★★★★ |



◆Nintendo◆FPS◆2006年3月20日
◆美版◆1~4人◆512Mb◆34.99美元
◆13岁以上◆对应任天堂Wi-Fi网络连接
◆备注：2006年5月5日（欧版）

全新一作的《银河战士》经过任天堂的精心打造，以全新面貌登陆于NDS平台。首先本作游戏类型就不同于GBA平台上的2D横版形式，而是采用了非常考验主机性能的第一人称视点射击类型。游戏中拥有两大模式，分别是单人和多人联机模式。在单人模式中，故事是设定在《银河战士Prime》和《银河战士Prime 2》之间，我们美丽动人的萨姆斯姐姐接受银河联邦的委托，前去搜寻名为“OCTOLITHS”的古文明遗物，以解开“终极力量”之谜。游戏剧情发展不是以固定路线来慢慢展开的，而是可以随意选择前往任何一个地点进行调查，萨姆斯需要来回往返于5个不同的场景。另外为照顾玩家的操纵习惯，游戏设置了四种操作方式供玩家选择，这在最大程度上满足玩家需求。在多人模式中，游戏提供了多人局域网联机



对战和Wi-Fi无线网络对战，前者能让玩家面对面的进行较量，而后者则能让玩家安坐家中便能与世界各地的高手们进行较量。这两种模式总共有7名角色和25种以上的地图供玩家选择，包括萨姆斯在内的7名角色之间的能力都各具特点，搭配不同的地图才能真正发挥出各自的优势。另外7种丰富多彩的模式特别值得研究，乐趣十足。游戏中除了单纯的对战外，玩家在战斗之余还能进行语音聊天，通过VoIP网络传送技术和NDS内置麦克风，便能实现语音交流的功能。不过要注意的是聊天只能在休息室中进行而非在战斗过程中。《银河战士Prime 猎人》也是NDS掌机平台上第一款支持语音聊天功能的游戏。



## 伊苏 战略版

イース ストラテジー

推荐度 **7**

◆MMV ◆ RTS ◆ 2006年3月23日◆日版
◆1～4人◆512Mb ◆ 4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无




一款借鉴了《帝国时代》大量要素的即时战略游戏。游戏的背景仍然是《伊苏》惯有的世界，主要有故事模式和对战模式两种玩法。故事模式以剧情和战斗两个部分完成游戏，玩家需要控制主角一方跟敌国作战，保卫自己的祖国。对战模式又分为电脑对战和玩家之间的对战，有《帝国时代》基础的玩家可以轻松上手。整场战役的流程由资源采配、生产和战斗三个部分构成，资源采配由“农民”职务的住人来完成，住人采集资源后可以建造各种功能型建筑，这些建筑又可以生产出不同种类的士兵，将这些士兵组成一只复合部队，将对手的所有房屋消灭即可赢得胜利。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★☆☆☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## 口袋妖怪突击队

ポケモンレンジャー

推荐度 **8**

◆Nintendo ◆ A・RPG ◆ 2006年3月23日◆日版
◆1～4人◆512Mb ◆ 4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无




本作的主角是一名刚刚成为突击队员的少年。你将在队长疾风的带领下，完成自己的一个个冒险任务。游戏中所有的操作都可以用触控笔来完成。在地图上移动时，能够用触控笔控制角色的行走方向。而通过点击你也可以很方便地调查地图上的某个地点，或者是和某人对话。捕获口袋妖怪是游戏最主要的内容了，游戏需要你利用触控笔控制捕获陀螺，围着口袋妖怪绘画出捕获环。不同的怪物所需要画的圈数是不同的。在冒险的过程中需要借助口袋妖怪的力量来解开迷宫中机关。只有捕获了能够解开谜题的相应怪物，才不断前进。本作登场的口袋妖怪有200多种，收集的乐趣依旧存在。




| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★★☆ |
| 系　统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 大众火热卡丁车

みんなでワイワイ ココトカート

推荐度 **5**

◆Kemco ◆ RAC ◆ 2006年3月23日◆日版
◆1～8人◆256Mb ◆ 4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无




一款玩法和《马里奥赛车》非常类似的多人赛车游戏。为了从暗之支配者扎隆手中守卫世界，玩家必须和游戏主角cocoto以及他的同伴们一起去进行一场火热的飙车大赛。游戏一个比较具有特色的地方就是里面的赛道都来自于神话世界，非常具有幻想色彩。游戏的整体玩法非常简单，普通玩家也可以轻易上手。游戏中的模式十分丰富，玩家除了可以独自一人进行单人模式外，还可以通过NDS的无线通信功能与同伴进行联机对战，游戏支持最多4人同时游戏。比赛时的道具非常丰富，道具的利用在比赛时显得十分重要，也使游戏变得更加刺激。




| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★☆☆☆ |
| 音　乐 | ★★☆☆☆ |
| 系　统 | ★★☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 怪物炸弹

モンスターボンバー

推荐度 **7**

◆Taito ◆ PUZ ◆ 2006年3月23日◆日版
◆1～4人◆128Mb ◆ 4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无




用触控笔发射玻璃球消灭怪物的游戏。游戏的动画用GIF图片表示，风格美式。发射玻璃球的方式多样，通过弹射、点击、滑行三种方式可以进行直接发射，也可以在发射平台上向目标方向弹射，用发射出去的玻璃球击中同样颜色的怪物就可以将其消灭，相反地，如果击中了不同颜色的怪物，该玻璃球反而会被对方同化。遇到体形较大的怪物，可以长时间点住玻璃球蓄力，再次发射后就能消灭掉它。在故事模式里共有20个关卡，以2、3、4、5、6的数目呈倒三角排列，打完一层后就能进入下一层挑战更多的关卡。每一层中还会出现一些特别任务，比一般的关卡稍难。



| | |
|---|---|
| 画　面 | ★★★☆☆ |
| 音　乐 | ★★★☆☆ |
| 系　统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 料理妈妈
クッキングママ

推荐度 7

◆Taito◆ACT◆2006年3月23日◆日版
◆1人◆256Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



以“料理”为主题的动作游戏，画面虽然简陋，但仍然把温馨的氛围很好地带给了玩家。本作充分把触摸屏和做菜结合，比如用触控笔点击屏幕拍打牛肉、敲碎土豆，煲汤、烧煮、煎炸等动作更加复杂，有时甚至需要利用到麦克风。熟悉各种操作以后，就可以用妈妈带回来的原材料制作各种精美料理了。制作料理时AI会给出操作提示，做一道菜的时间并不长，1~2分钟就能完成。之后电脑会根据玩家的完成度给出相应的评价。当玩家熟练之后可以无视既定菜单而制作自己喜欢的原创料理。游戏同时还有挑战模式，需要根据妈妈的指示完成各种料理相关操作。



| 画面 | ★★★☆☆ |
|---|---|
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 时尚手册 不思议小屋的双子公主
スタイルブック～ふしぎ星のふたご

推荐度 4

◆Bandai◆ETC◆2006年3月23日◆日版
◆1～16人◆128Mb◆5800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



三款《时尚手册》系列软件中以《不思议小屋的双子公主》为主题的一款，三款不同主题的软件除了主题上有区别以外，在功能上都是完全相同的。除了方便的记事簿功能外，软件还有很多辅助功能，其中一项就是理财功能，非常人性化。闹钟功能也是该软件所具备的一个重要功能，软件中一共收录了8种不同的铃声，玩家可以根据自己的喜好来自由选择。在记忆容量管理一栏中，玩家可以对保存在该软件中的资料进行调整，当容量饱和后，玩家可以删除日记、日程表以及理财部分的数据，腾出空间以便继续使用。软件的整体风格非常可爱，十分适合女孩子使用。



| 画面 | ★★☆☆☆ |
|---|---|
| 音乐 | ★★☆☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 时尚手册 少年城
スタイルブック～ジュニアシティ～

推荐度 4

◆Bandai◆ETC◆2006年3月23日◆日版
◆1～16人◆64Mb◆5800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



三款《时尚手册》系列软件中以《少年城》为主题的一款。玩家可以用触控笔在NDS下屏上书写日记，并用各种道具和图标来使日记变得更加漂亮。只要使用日记和日程表等软件所附带的基本功能，玩家便可以获得一定数量的微笑点数，用这些点数，玩家就可以购买到一些新的道具和图案，来增添日记版式的美丽程度。通过NDS的无线通信功能，玩家可以和拥有该软件的其他玩家进行联机，并且还能和他们交换自己的个人档案。要是玩家选择将日记公开的话，其他人就可以看到你的日记，并且还可以对你的日记发表自己的评论。本软件支持最多16人同时联机。



| 画面 | ★★☆☆☆ |
|---|---|
| 音乐 | ★★☆☆☆ |
| 系统 | ★★☆☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

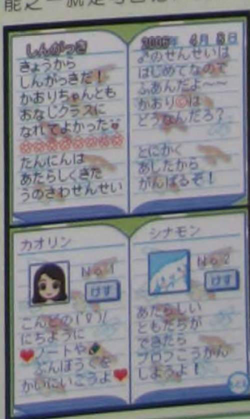
## 时尚手册 长耳狗
スタイルブック～シナモンロール～

推荐度 4

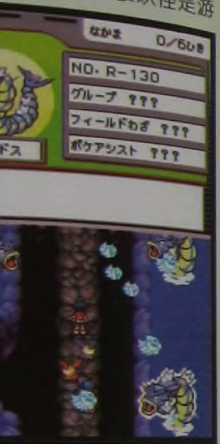
◆Bandai◆ETC◆2006年3月23日◆日版
◆1～16人◆128Mb◆5800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



“《时尚手册》系列”严格来说并不能算是一个游戏系列，而是一个电子记事簿。3月23日当天，Bandai在NDS上同时发售了三款不同主题的《时尚手册》软件，以著名角色长耳狗为主题的本款软件中，出现的角色都是一群可爱的小狗。软件的主要功能之一就是写日记，软件中一共可以保存365篇日记，玩家可以用一些以长耳狗为主题的标签、图案来装点日记，让它们变得更加漂亮。软件中具有日程表这一功能，玩家可以在重要的日子上做好标记以提醒自己。如果保存的日记或者日程表超过了游戏的容量限制，玩家可以消除以前的记录。



| 画面 | ★★☆☆☆ |
|---|---|
| 音乐 | ★★☆☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |





## 深黑迷宫
ディープラビリンス

推荐度 7

◆Interactive Brins◆RPG◆2006年3月23日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



《深黑迷宫》原本是日本手机平台上非常著名的一个RPG系列。此次推出的NDS版则在保留系列特色的基础上根据NDS的硬件机能加入了不少新的要素。在游戏中玩家要扮演名为“翔”的小学6年级学生，与自己的爱犬阿鲁夫一起通过神秘别墅内的通道进入异世界并救出自己的双亲。游戏中大量用到了NDS的触摸屏机能，在攻击、防御时都需要玩家直接在触摸屏上完成操作，使用魔法时，则要在触摸屏上画出各个魔法所对应的符号，给玩家一种身临其境的感觉。值得一提的是本作的制作阵容，剧本由加藤正人担当，音乐部分则由光田康典负责，可说是相当豪华。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★★☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 谜题系列 Vol.1 拼图
パズルシリーズ Vol.1 ジグソーパズル

推荐度 7

◆Hudson◆PUZ◆2006年3月23日◆日版
◆1人◆128Mb◆2800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



本作是一款仿照实物拼图的拼图游戏，玩家需要将几十到上百块的图块拼成一副完整的画就算完成任务。游戏有初级、中级、高级三个难度设定，对应的图块数目分别是30、5[illegible]和120。在拼图过程中，CPU会给予玩家目标图形以方便拼装，不过有一些比如国旗、地图等图标就完全考验玩家的生活常识了。除了传统拼图外，本作还可以拼出动画拼图，也可以将字书写在整块图版上，然后将其制作成所谓的“书信拼图”。游戏操作简单，利用触控笔点击下屏右边的指令就可以轻松完成。游戏的画廊模式里可以欣赏自己拼成的图案，同时能够自由选择自己喜欢的图案反复游戏。




| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 谜题系列 Vol.2 找词
パズルシリーズ Vol.2 クロスワード

推荐度 7

◆Hudson◆PUZ◆2006年3月23日◆日版
◆1人◆128Mb◆2800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



谜题系列的第二作，与第一作同日发售。游戏对日语有一定的要求，基本玩法是在7×7、9×9、11×11、13×13、15×15五种规格的方阵上书写假名以拼写单词。书写假名必须参考CPU给出的词义提示，同时合理参考已经出现的文字，确保自己书写出来的假名不会使得解谜卡住。考虑完毕后就可以在触摸屏的专门位置书写，如果书写错误可以用橡皮纠正。游戏中有段位认定模式，已经熟练掌握规则和对自己词汇量有信心的玩家通过挑战该模式测试自己的真正实力。和通常模式不同的是，段位模式下有着时间限制，本作可以重复挑战任务以获得段位。

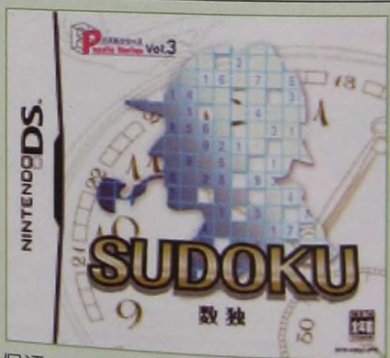


| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 谜题系列 Vol.3 数独
パズルシリーズ Vol.3 数独

推荐度 7

◆Hudson◆PUZ◆2006年3月23日◆日版
◆1人◆128Mb◆2800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无

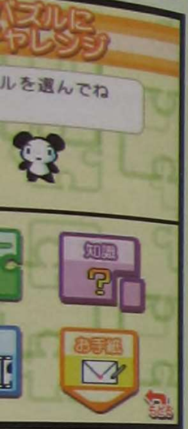


谜题系列的第三作，本作根据一款风靡欧美的数学游戏制作而来。游戏规则比较复杂，CPU将一些数字看似无规律的放在9×9共81个格子组成的方阵中，玩家需要把剩下的方格都填满数字，同时满足以下条件：一、保证每一横行都含有数字1~9；二、保证每一竖行都含有数字1~9；三、保证9个3×3比例的小正方形中含有数字1~9。填上的数字满足了这三个条件后，就算任务完成。游戏有着体贴的“草稿系统”，玩家在推理数字的时候如果拿捏不准，可以预先在该方格内填写上可能数字，最多填四个。游戏中同样存在段位挑战模式，依然有时间限制，可以反复挑战。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

…是一款仿照实物拼图
…戏，玩家需要将几十
…的图块拼成一副完整
…完成任务。游戏有初
…高级三个难度设定，
…块数目分别是30、56
…拼图过程中，CPU
…目标图形以方便拼
…一些比如国旗、地
…完全考验玩家的生



…列的第三作，本作
…靡欧美的数学游戏
…游戏规则比较复
…一些数字看似无规
…×9共81个格子组
…，玩家需要把剩下
…满数字，同时满足
…一、保证每一横行
…1～9；二、保证每
…有数字1～9；三、



## Contact

Contact

推荐度 **8**

◆MMV Grasshopper◆ACT◆2006年3月30日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆全年龄◆对应任天堂Wi-Fi网络连接
◆2006年7月25日（美版）



这是一款风格清新的RPG，故事讲述的是一个名叫切利的男孩无意中卷入了一场博士与神秘人的战斗中，在一个陌生的星球展开冒险。游戏中，上屏幕显示博士的实验室画面，下屏显示的是切利的冒险画面，玩家扮演的角色就是博士与切利之间的纽带，玩家要从博士那里得到指示，然后控制切利…。游戏的战斗直接在地图上展开，充…了即时战斗的味道，战斗过程显得很…，而切利也可使用不同必杀技和魔…。游戏的自由度很高，有众多的分支剧…隐藏要素，而且本作是第一款对应…Fi的RPG，与朋友Wi-Fi联机后可开…新的舞台以及获得新道具。本作综合…还不错。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

## SAN－X梦幻乐园 在主题公园游玩吧

SAN－Xドリームランド～テーマパークで遊ぼう～

推荐度 **7**

◆MTO◆TAB◆2006年3月30日◆日版
◆1～2人◆128Mb◆4800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



本作是一款以"收集"为乐趣的棋盘类游戏。登场角色造型可爱，玩家可以操纵这些角色根据轮盘的点数在各个主题公园里行动。公园里的景色都以3D的方式表现，在当前公园里赚够了一定的点数就可以通过此关接着挑战下去，每个公园最后还会有一个附加游戏。在游戏过程中，通过迷你游戏以及商店可以收集到400种的卡片。在游戏的同时，玩家可以阅读文字和图画并存的故事，也可以通过收集到的知识解答各个角色提出的小问题。而且，解答AI的问题能收集到谜题碎片，用这些碎片拼成完整的图片就能见到每个公园里的终点谜题了。本作通过NDS的通信机能可以交换卡片。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 异度传说 Ⅰ·Ⅱ

ゼノサーガ エピソード Ⅰ??Ⅱ

推荐度 **8**



◆Namco◆RPG◆2006年3月30日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆12岁以上
◆无对应周边
◆备注：无

将家用机经典游戏《异度传说 力的意志》和《异度传说Ⅱ 善恶的彼岸》合二为一推出的大作级RPG。本作在原作的基础上加入了原创情节，同时把原作中的动画全部用静止图片交代。游戏的背景是一个完全架空的未来世界，我方队员是KOS－MOS、卯月紫苑、Chaos、M.O.M.O、Ziggy、Jr.、卯月仁等7名角色。本作中充斥着大量繁杂的词汇，加上晦涩的剧情、错综复杂的人物关系等，让这款游戏成为游戏界中"深奥"的代名词。游戏系统让战斗变得极有策略性，战斗分为人物战和机器人战。人物战是主要战斗方式，通过安排AP值能进行普通攻击、以太攻击、必杀技等攻击方式，发动攻击时有一定几率出现人物特写；机器人战对某些属性的敌人有特效，这种叫E.S.的机器人又有主、副两个机师，根据机师搭配的不同，E.S.的攻击方式也会对应发生变化。本作在保留了原作中的事件盘、BOOST、双重BOOST、合体技的基础上加入了全新的领域系统——敌我双方可以在各自3×5的格子中行动，前排的队员攻击力提高，相应防御力下降；后排则与前排的效果相反。领域系统除了调整单个队员的攻防能力外，还能排列出附带效果的特殊阵形。在省略大段动画的基础上，本作显得流程较短，不过依然有数量丰富的隐藏要素。这些隐藏要素关系到角色必杀技以及特殊服装的获得，要取得完全会花上大约和主线流程等同的时间。游戏中的绘图均采用了动画版《异度传说》的画师，以2D的形式表现。由于本作的剧情类似于《莎木》的开放式，所以尚未画上句号，即便通关仍然还会存在很多未解的谜团。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |

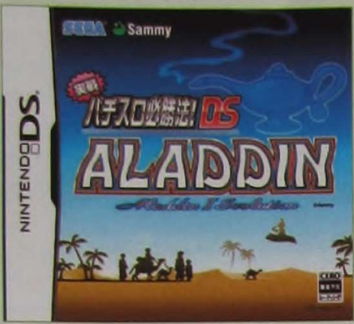




## 实战柏青嫂必胜法！ 阿拉丁2进化DS
实戦パチスロ必勝法！ アラジン2エボリューション DS

推荐度 6

◆SEGA◆RPG◆2006年3月30日◆日版
◆1人◆512Mb◆3800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



“《实战柏青嫂必胜法！》系列”在NDS上推出的最新版本作品。同样是一款柏青嫂实机模拟类游戏，《阿拉丁》原本是有近20年历史的柏青嫂实机品牌，本次的NDS版本以最新的实机《阿拉丁2进化》为蓝本进行移植。和现今的大多数柏青嫂实机一样，原作的实机也加入了大量以液晶屏表现的事件画面，并且随着时间的流逝，液晶屏中的画面也会发生相应的变化。这些实机上的细节都会在NDS版本中得以忠实再现，并且在NDS版本中加入了许多家用版独有的要素，比如更换界面、目押辅助系统等等，并且还加入了一些很有特色的迷你游戏。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★☆☆☆ |

## 神林式能力开发法 右脑小子DS
神林式能力開発法 右脳キッズDS

推荐度 5

◆IE Institute◆ETC◆2006年3月30日◆日版
◆1～2人◆64Mb◆3800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



由擅长珠算以及速算的神林茂先生与阴山英男共同监修的一款脑力锻炼游戏。游戏中的脑力锻炼部分中，玩家可以利用NDS的触摸功能通过点、划、描等动作来完成训练，从而达到锻炼自己的记忆力、想像力、集中力和瞬间观察能力的目的。游戏中不仅包括了同类游戏中都有的脑力锻炼部分，而且还包含了一些基本的珠算和速算训练题，因此在内容的齐全性方面还是做得比较丰富的。玩家可以通过NDS的无线通信功能与好友一起来进行脑力锻炼，让脑能力提高得更加具有效率。另外，虽然从游戏的标题来看本作主要面向低龄玩家，但实际上却是一款老少咸宜的游戏。




| | |
|---|---|
| 画面 | ★★☆☆☆ |
| 音乐 | ★★☆☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

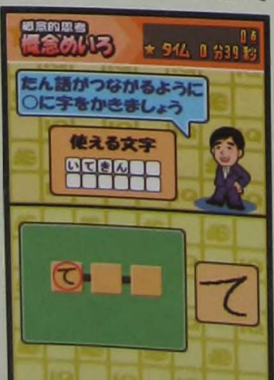
## 阴山英男的IQ教师DS
陰山英男のIQティーチャーDS

推荐度 5

◆IE Institute◆ETC◆2006年3月30日◆日版
◆1～2人◆64Mb◆3800日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



由日本著名的尾道市土堂小学校长阴山英男先生所开发的一款脑力锻炼游戏，在NDS版推出之前已经现行推出过PC版。游戏中一共收录了60种、合计1200条以上问题。锻炼的内容包括了概念、图形、记号等方面，而在智能活动方面又分成了锻炼脑力的“思考”以及锻炼记忆力的“记忆”两大类。游戏中有着各种不同的难度，将全部训练挑战完毕后更可以进一步挑战IQ测验。IQ测验进行完毕后，电脑会根据你的完成情况在概念、图形、记号、思考以及记忆5个方面对你作出评价，玩家可以具有目的性地去锻炼自己的薄弱环节，从而让自己的脑力不断活性化。




| | |
|---|---|
| 画面 | ★★☆☆☆ |
| 音乐 | ★★☆☆☆ |
| 系统 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

## 魔界奇兵 卡尔迪亚的恶魔
メルヘヴン ーカルデアの悪魔ー

推荐度 7

◆Konami◆RPG◆2006年3月30日◆日版
◆1～4人◆512Mb◆4980日元◆全年龄◆无对应周边
◆备注：无



《魔界奇兵》是近年来在漫画和动画领域都很受关注的作品。Konami搬上NDS平台的《魔界奇兵 卡尔迪亚的恶魔》则在原作的基础上加入了完全原创的剧情。玩家要扮演主人公虎水银太与同伴多洛茜等人展开新的冒险。游戏大量运用了NDS的触摸屏机能，在移动时玩家需要直接用触控笔在触摸屏上点击想要移动的方向，人物就会朝相应的方向移动，感觉有些类似PC上的RPG。原著中的“ARM”系统也在游戏中得到了再现，战斗中玩家可以发动“ARM”来对敌人发动强力攻击，这时也需要玩家在触摸屏上来完成相应的操作。



| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 音乐 | ★★★☆☆ |
| 系统 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★☆☆ |

# NDS 游戏年鉴索引


- [illegible] 185
- …USH 139
- …Dig DS 149
- …引辞典 142
- …Soccer 2006 152
- …前头足球 2 179
- …P 超级明星大乱斗 147
- …KERO7 174
- …RUTO 最强忍者大结集 3 139
- …X 梦幻乐园 在主题公园游玩吧 185
- …G 世纪 DS 141
- …PLE DS 系列 Vol.1 麻将 144
- …PLE DS 系列 Vol.2 撞球 144
- …PLE DS 系列 Vol.3 捉虫王国 144
- …PLE DS 系列 Vol.4 消方块 155
- …PLE DS 系列 Vol.6 聚会游戏 164
- …魔物之塔与魔法之卵 171
- …T MY MELODY 梦之国的大冒险 170
- …雨之夜 171
- …·杰克逊的金刚 162
- …世纪 2 消融 180
- …王子战略版 168
- …！触摸！耀西！ 135
- …奇公主 153
- …大战争 DS 143
- …巴斯 热力垂钓 165
- …球 DS 168
- …马里奥 64DS 130
- …版青蛙军曹 演习！全员集合 181
- …特攻队 破坏者的崛起 156
- …刀 墨丘利神之杖 142
- …高尔夫 DS 158
- …英语锻炼 DS 学英语 176
- …人世界 3 169
- …的小店 149
- …卡比 138
- …柏青嫂宣言 RIO 嘉年华 149
- …游戏派对 151
- [illegible] 133
- [illegible] 151
- …时代 IV 新航路 179
- …兄弟乐队 131
- …麻将 DS 140
- …卡丁车 182
- [illegible] 137
- …克 156
- …时代 帝王时代 177
- …生物 138
- …大学未来科学技术共同研究中心 …岛隆太教授监修 成人脑力锻炼 DS 141
- …大学未来科学技术共同研究 …中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼 DS 172
- …理员 131
- …梦 野比大的恐龙 2006 DS 179
- …方块 DS 181
- …苍月的十字架 148
- …混沌理论 143
- …车 3 168
- …子 无尽夏日 154
- …未完成体的崛起 152
- …之男 174
- …金术师 双重感应 146
- …锦标赛 176
- …回旋投 140
- [illegible] 182
- …21 究极恶魔之力 176
- …人 146
- …与火焰杯 158
- …人、动作版 170
- …猜谜猜谜 Q 云上的？城 167
- …黄色复仇者 157
- …的深海冒险 158
- 滑雪小子 DS 163
- 欢迎来到动物之森 163
- 黄金眼 侠盗特工 142
- 火爆狂飙 165
- 火影忍者 RPG2 千鸟 VS 螺旋丸 145
- 机动剧团哈罗剧组 高达麻将 DS 172
- 机器人历险记 135
- 机兽新世纪 DS 阿卡迪亚传说 166
- 吉姆大冒险 158
- 即时战争 幕府武士 162
- 极品飞车 头号通缉 161
- 极品飞车 地下狂飙 2 140
- 加油五右卫门 东海道中 大江户天狗返还之卷 143
- 甲虫格斗 锦标赛 164
- 甲虫王者 通往冠军之路 DS 169
- 金块赌场 170
- 禁货猎人！天空的勇者们 170
- 精灵保龄球 1&2 167
- 绝体绝命危险老爷子 耸人听闻的危机 173
- 恐龙对战 恐龙冠军 最强 DNA 发掘大作战 151
- 恐龙王者决定战 恐龙竞技场 148
- 口袋棒球 8 166
- 口袋棒球甲子园 147
- 口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队 162
- 口袋妖怪冲刺 131
- 口袋妖怪方块 153
- 口袋妖怪突击队 182
- 狂热噗哟噗哟 134
- 狂热噗哟噗哟 2 172
- 拉拉泡泡龙 DS 176
- 雷曼 DS 136
- 沥青都市 GT 129
- 聊天伴侣 134
- 料理妈妈 183
- 龙珠 Z 舞空烈战 161
- 露娜 创世纪 149
- 洛克人 EXE5DS 双生领袖 145
- 麻将大会 133
- 马达加斯加 141
- 马里奥和路易 RPG2 165
- 马里奥赛车 DS 160
- 麦登橄榄球 06 147
- 麦登橄榄球 2005 129
- 满头大汗游戏系列 Vol.1 COOL104JOKER & SETLINE 132
- 漫画家成长物语 159
- 冒险王比特 魔人对狩魔战士 171
- 美丽祭师二人组 DS 167
- 谜题系列 Vol.1 拼图 184
- 谜题系列 Vol.2 找词 184
- 谜题系列 Vol.3 数独 184
- 模拟人生 上流社会 129
- 模拟人生 2 155
- 摩擦 红侠乔伊 157
- 魔界奇兵 卡尔迪亚的恶魔 186
- 牧场物语 精灵驿站 136
- 牧场物语 精灵驿站 女生版 169
- 纳米漂移 145
- 纳尼亚编年史 魔法衣橱 159
- 尼克明星大联合 173
- 逆转裁判 新生的逆转 150
- 泡泡龙 DS 148
- 破烂传奇 180
- 七田氏训练 右脑锻炼 瞬间胜负！记忆力 判断力 集中力 163
- 骑龙少年 169
- 前进！红豆面包超人 DS 166
- 巧克力犬的小店 西洋甜点商店游戏 177
- 青蛙过河 混乱的头盔 151
- 轻松头脑教室 144
- 忍者神龟 3 变种噩梦 156
- 任天狗 139
- 日本职业麻将协会监修 成为职业麻将高手 DS 164
- 日式面包王 游戏 1 号 顶上决战 173
- 三国志 DS 178
- 山地越野车 极度疯狂 159
- 山脊赛车 DS 133
- 上海 171
- 深黑迷宫 184
- 神林式能力开发法 右脑小子 DS 186
- 生化危机 死亡寂静 175
- 圣剑传说 DS 玛娜之子 179
- 失落的魔法 174
- 时尚手册 不思议小屋的双子公主 183
- 时尚手册 长耳狗 183
- 时尚手册 少年城 183
- 实战柏青嫂必胜法！阿拉丁 2 进化 DS 186
- 实战柏青嫂必胜法！北斗之拳 DS 142
- 史酷比 原形 152
- 史莱克大乱斗 155
- 史莱姆总动员 2 大战车与尾巴团 166
- 史诺德 2 假期 161
- 世嘉赌场 160
- 世界纸牌冠军锦标赛 138
- 瞬感连环方块 180
- 死神 BLEACH DS 驰骋苍天的命运 175
- 随时随地将棋 AI 将棋 DS 178
- 随时随地围棋 AI 围棋 178
- 索尼克 冲刺 160
- 塔克 伟大的符咒挑战 150
- 太空侵略者 DS 137
- 泰格·伍兹高尔夫球巡回赛 2005 134
- 天晴！将棋老爷子 和我一决胜负吧 164
- 天外魔境 II 180
- 托尼·霍克滑板 美国荒野 161
- 瓦里奥制造 摸摸乐 132
- 网球王子 2005 水晶强袭 134
- 为你而生 154
- 为你而死 130
- 问答小子 177
- 巫术 绯色的封印 172
- 雾都奇谈 迷失少女 152
- 小龙斯派罗 幻影遗产 153
- 新彩虹岛 173
- 星战前传 3 西斯的复仇 140
- 幸存少年 迷失蔚蓝 147
- 幸运之星 激萌训练 167
- 押忍！战斗！应援团 146
- 雅利达经典游戏 136
- 研修医 天堂独太 133
- 研修医 天堂独太 2 生命的天平 154
- 一笔吃豆 135
- 伊苏 战略版 182
- 异度传说 I·II 185
- 异色代码 双重记忆 135
- 役满 DS 137
- 翼 编年史 156
- 阴山英男的 IQ 教师 DS 186
- 银河战士 Prime 弹珠台 155
- 银河战士 Prime 猎人 181
- 银河战士 Prime 猎人 初猎 130
- 游戏王 噩梦吟游者 145
- 右脑达人 爽解！找碴博物馆 177
- 陨石大战 136
- 炸弹人 141
- 侦探·癸生川凌介侦探事件谭 假面幻影杀人事件 137
- 蜘蛛侠 2 129
- 直感一笔 132
- 终极蜘蛛侠 150
- 众乐乐大全 157
- 重金属卡车司机 153
- 转转可毬 168
- 壮志凌云 178
- 桌面游戏之魂 159
- 钻子先生 钻魂 131

文 马修

NDS的一大卖点就是它那突破传统的异质操作，双屏、触摸屏、麦克风……创新也好，避敌锋芒另辟奚径竟也罢，不管怎么说，这个主机已经在异质操作基础上开发出了众多游戏并取得了不小的成功……关于NDS这款充满创新的主机，该说的实在太多太多，无奈时间关系及笔者见识有限，实在难以将其种种新意一一列出，遂将自己所感所想写在一起，无章法可循，无经典可据，故干脆以"另类谈"为标题，一来是对全文的杂乱无章的一个概括，二来也配合NDS那不循规蹈矩的创新。

CATCH!TOUCH!NDS



NINTENDO DS

# CATCH! TOUCH! NDS
## ——异质掌机另类谈

## 双屏幕的双重冲击



双屏，是NDS最直接也是最外在的异质机能，一上一下两个屏幕的设定其实并不是什么特别新奇的创新，早在Game & Watch上，就有了诸如《弹珠台》、《大金刚》等的G & W主机，如今，历史轮转，双屏掌机又回来了！不过今天的NDS的机能远非昔日GW可比，全新的双屏主机自然有全新的双屏游戏。

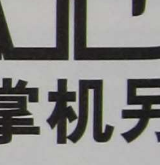


历史果然是在轮回中前进的……

### 合二为一的大魄力画面

在美版NDS发售时，附带了一张名为《银河战士Prime 初猎》的试玩游戏，片头中，贯穿上下屏的萨姆斯着实让人吃惊一把，几乎撑满两屏的人物实在是太有魄力了！确实，在表现高场景上，NDS那可以合二为一的双屏有着其他任何机种无法比拟的先天优势，因此，后来的一些游戏也利用上下屏联合起来的视觉效果，做出了诸多大魄力的画面。很知名的有《索尼克DS》，在双屏的表现下，合二为一的上下场景使得整个画面非常宏大，我们的人气刺猬索尼克，也在这样的世界中开始了更加爽快刺激的冒险。在以《双重冲击》为副标题的NDS版《超级大战争DS》中，上下屏幕的结合令特写时的指挥官显示出了全身像，配合强劲的音乐，让游戏的招牌之一——破坏技更加魄力非凡；新的双屏作战更能让玩家感受到战场的宏大和战争的激烈。而在《口袋妖怪冲刺》、《任天狗》等游戏中，这种二合一的视觉效果让人有种小家伙真实存在于一个双窗口的世界中的感觉。知名作品如此，默默无闻如《法兰克》等众多二三线游戏也有不少都用到了NDS的上下屏一体的视觉效果。上下合二为一所带来的大魄力视觉冲击，确实是其他单一横向屏幕无法实现的。







## 一目了然的游戏地图

目前为止，双屏被应用得最有效的，就是用其中一个屏幕来显示地图画面，另一个则整个用来显示游戏画面，这么做的好处当然是方便玩家。比如说《恶魔城 苍月的十字架》只要看看上屏的地图就可以，不用为了看地图而中断游戏，游戏的流畅性得到了进一步的提升。同样将双屏应用得非常成功的还有《马里奥64DS》和《生化危机DS》，大地图下，使得3D游戏新手不会迷路。而像《马里奥赛车DS》，则从另一种角度诠释了大地图在赛车游戏中的作用。这些大手笔之作自然能处理好地图和游戏的关系，但更多如此应用双屏的游戏，受到的是广大玩友的指责，毕竟很多时候，某一角的一个小地图就可以解决问题了，一个屏幕一直用来显示地图简直就是浪费！





## 最快速直接的选择

对于很多非格斗高手来说，准确使出自己想出的招式还真不是件简单的事，手感、节奏、时机……哪个环节出了问题，都出不了招，其结果是错过了机会甚至还可能被对方抓住来一顿连招。如果能做到想使什么招就出啥招，那可就好了！GBA版《超级街头霸王ⅡX》的简化出招采用了被称为极度缩水的《20人街霸》那种"方向键+按键"方式，虽然简单，但有时却容易按错键发错招。如果有更方便的来了，那就是点击下屏的招式图标，角色就会直接使出超必杀！《JUMP超级明星大乱斗》、《龙珠Z》、《死神BLEACH》都用了这种方法，增加游戏的流畅度的同时，更大大方便了并非格斗高手的普通玩家。

不光格斗游戏，动作游戏也同样用到了触摸屏的这个快捷功能，像《星战前传3》，虽然看起来和GBA版差不多，但玩起来却流畅爽快多了，直接原因就是GBA版那些靠复杂按键组合才能按出的必杀，在NDS版中点一下下屏对应的招式图标就OK了，就是这么随心所欲，就是这么简单方便！



## 一目了然的数据

现在我们要玩战略游戏要查看某个单位或某一个地点的相关数值，要把光标移到单位处然后按键进入，这是必不可少的步骤。但是有了双屏就不同了，光标对应的数据在上屏会直接显示出来，这在数据繁多的《三国志》中尤其显得便捷，再也不用一层一层往里进了。而像《超级大战争》、《帝国时代》等，也都是这方面的典范——这么用双屏听起来有点浪费机能，但玩起来你会发现，此种数据显示方式实在是太方便太快捷了，其直接好处就是大大加快了游戏的节奏，令战略游戏也拥有了行云流水般的流畅节奏。





## 最浪费机能的游戏是?

说起浪费机能的NDS游戏，相信谁都会说出一大堆，《马达加斯加》、《机器人历险记》之流的GBA画面+触摸屏的游戏都会上榜，但要说最浪费机能的，无疑是模仿《泡泡龙》的"《史诺德》系列"的第二作《史诺德2 假期》。就那种画面，在GBA上也找得出许多比它华丽的，什么特效都没有就算了，更逆天的是，这款游戏恶狠狠地浪费了下屏，除了一个"PAUSE"外，其他什么也没有。可以说，无论是NDS本身的机能，还是双屏、触摸屏等NDS的特别之处，都被这款游戏给华丽地浪费掉了。




▶这才是真正的机能浪费！

# 全民游戏 摸摸乐!

23年前，任天堂在其历史性意义上的主机FC上，用十字键手柄开创了一个全新的时代；如今，任天堂自己突破了这个自己一手创造的操作方式，创造了一种更新奇但也更直接的操作方式——触摸屏操作。和双屏一样，触摸屏也不是任天堂的发明，但这种在PDA上用了很久的操作方式，却一直无法在游戏方面实现完美的触摸操作，更何况还要有劲作支撑，这个，被专心致力于游戏的任天堂给实现了。



## 应援团与打拍子

随身播放设备普及得久了，以前那种戴着耳机边听边唱的雇凝场面就不多见了，但在公共场合，那些戴着耳机、并随着音乐微微用肢体打拍子的还是大有人在，毕竟音乐是人类无国界语言限制的共同语言，而打拍子则是人沉浸于喜欢的音乐中时的喜悦的一种不经意的流露。《押忍！战斗！应援团》的创意就是来自于打拍子这种自然反应，游戏的创意自然没得说，游戏中那些节奏鲜明的歌曲同样功不可没，可能你以前并没有听过那些歌曲，但是游戏中的一板一眼都给你留下了深刻的印象。《应援团》的优秀之处，就在于它将音乐游戏和人们最下意识的打拍子结合起来，从这点来说，这款让玩家跟着音乐打拍子的游戏比“符合人体工学”的那些硬件设定更加大众化。




## 零距离傻瓜操作

如果让没接触过游戏的人来玩游戏，那么NDS肯定是上手最快的。因为NDS有几乎“傻瓜化”的操作，只要用笔直接在游戏画面上划来点去即可。而一向以简单著称的“《瓦里奥制造》系列”的NDS版新作《摸摸乐》更是将这种“傻瓜操作”发挥到了极致。传统的方向键功能键操作方式在《摸摸乐》中被完全抛弃，取而代之的是直接得不能再直接的零距离操作，直接拿笔去点去敲去转去划……最直接的操作方式，带来的无疑是最平民化的操作！和《为你而死》、《为你而生》、《绝体绝命危险老爷子》以及《马里奥64DS》中那些小游戏不同，《瓦里奥制造》中的小游戏本身也都非常生活化，劈木头、划火柴、点生日蛋糕蜡烛……生活化到任何人都会觉得非常亲切。就生活化来说，惟一能和其有得一比的，只有真正有下厨感觉的《料理妈妈》。







## 高度创意的屏幕杀手

和“《瓦里奥制造》系列”的多风格及节奏感明朗不同，同为小游戏合集的《为你而死》和《为你而生》两作更加突出一种喧哗和热闹，这在游戏中那快节奏的音乐和大呼小叫的人声中就能充分体验到，和喧哗的内容相辅相成的，是游戏那同样喧哗至极的操作，抽嘴巴、打野牛甚至于打BOSS这些，都是热闹得一塌糊涂但同样又极度残害屏幕的游戏……想放放不下，因为游戏太好玩，但这么玩下去还心疼NDS，真是让人又爱又恨的东西，另一篇有关杀屏游戏的专题中，将这两作并列为屏幕杀手之榜首，也一样是当之无愧。







……□。就生活化来说，
……比的，只有真正有
……妈妈》。

……S这些，都是热闹得
……极度残害屏幕的游
……，因为游戏太好玩；
……疼NDS，真是让人又
……一篇有关杀屏游戏的
……并列为屏幕杀手之榜
……无愧。



## ……民天后——《任天狗》和《成人脑锻炼》

……制造》、《为你而死》这些……了操作平民化并得到了市场……以后，更加平民化大众化的……之出现，那就是“《成人脑锻……”和《任天狗》。由著名脑科学……的开发大脑的“《成人脑锻炼》……容上也彻彻底底地平民化，……常见的英雄美女、外星怪兽等……统统被抛弃一边，取而代之……单问题和小游戏，而且玩的……把NDS侧过来像看书一样，……问题，右边写上答案，可以说……，简单至极。《任天狗》的……是多到几乎出烂的养狗游戏，……大之处就在于所有操作都用触控笔和麦克风直接完成，这就使得狗狗如同现实存在一般，你一唤它就摇着尾巴跑过来，你抚摸它给它洗澡，它也会作出舒服的可爱样子，能把虚拟的东西模拟得如此真实，想不叫好都难，更何况养的是人见人爱的小狗，于是《任天狗》叫好又叫座也就在情理之中了。平民化的内容、平民化的操作带来的商业效应就是开辟了一大块新的市场，众多原本不为游戏所动的中年人和女性也借由“《成人脑锻炼》系列”和《任天狗》加入了NDS玩家行列。非同小可的销量，使两作都不愧为“平民天后”的称号。












## 神笔马良和一笔吃豆






《……笔马良》是早期国产优秀动画……讲述了一个贫困少年想学画不……得到一支神笔的故事，故事……可以将所画之物画活。这个……事反映了人们心中潜伏的一种……的美好愿望，借由NDS，这……愿望也小小地得以实现了，……那些横行的幽灵，我们只……吃豆人就能把它们吞吃掉，这画个塞满全屏的大嘴，但即使这样也会漏掉许多幽灵……而玩家，就忙忙碌碌地沉浸在画出一个又一个活灵活现的吃豆人的乐趣中。不止吃豆人，还可以画弓箭射掉上屏中的幽灵，还有火山等有趣的东东。唉，可惜就是画不出活的美女……（众：你小子也太那个了吧。）






## 以笔为剑



武侠片中有那种以笔作兵器的诡异书生；现实中形容文人斗士，也多形容为“以笔为剑”。如今我们这些每天沉浸于NDS游戏中的玩家也可以试试以笔做刀枪的豪迈了。在《生化危机》里，我们可以把笔当作匕首，直接砍杀迎面扑来的僵尸，嫌一刀一刀砍得慢，我们还可以看好时机来个“一闪”，把那些死不死活不活的僵尸给秒杀掉；在《深黑迷宫》里，我们同样以笔当剑，直接攻击迎面而来的敌人。记得以前有一款叫作《剑神 勇者斗恶龙》的游戏，就是直接用“剑”去砍屏幕中的怪物，没想到这样游戏在NDS上再次出现并多了起来。除了作刀枪，在《打地鼠》中，触控笔还能变成了锤子去砸那些受到万年诅咒的可怜地鼠，不过用笔点还是有点缺乏感觉，要是有个锤子就更有意思了，不过屏幕很容易被敲裂哦。



CATCH! TOUCH! NDS

## 即时战略游戏的新乐土

作为战略游戏独立出来的一大类型，即时战略游戏（RTS）的在电脑上的人气之高是毋庸质疑的；但在家用机掌机领域，却一直难有作为，即使是电脑上著名的《红警》、《星际争霸》这些殿堂级的RTS移植到了家用机上还是难成大器，除了家用机上有玩家本身认同的固有的大作群，家用机的手柄操作的限制也使这些PC上大红大紫的RTS的流畅度大为降低。不过到了以异质操作为卖点的NDS上，RTS似乎也找到了一块新的乐土，2006年1月19日发售的充满RTS风格的《失落的魔法》就有着上佳的手感和流畅的操作，将NDS上的即时战略游戏演绎得精彩非凡，加上游戏本身厚重又不失奇幻的风格，给RTS在NDS上描绘出了一个美好的未来。以NDS的触模式操作，也许真的会成为即时战略游戏的新乐土。



## 触摸方块进化小史

最早应用到触摸功能的方块游戏是《动物管理员》，不过对于触摸功能应用得还比较初级，只是用触控笔点击实现了触摸点击。



后来的《陨石大战》则比较完善地诠释了NDS上触摸方块的玩法，那就是不仅要点，还要有拖动等完全直接的触控操作方式，《陨石大战》不仅向玩家展现了触摸方块游戏应有的操作，在游戏的内容及创意上做得也非常不错，把方块与太空大战自然地结合在了一起。但是游戏还是有不足之处，其中最明显的就是方块过小，仅仅有触控笔的笔端大，忙了慌了时经常会有点错方块的事情发生；而到方块堆得多时，密密麻麻的小方块更看不清了，此时玩家也只能往往会手忙脚乱地乱点乱划一气。

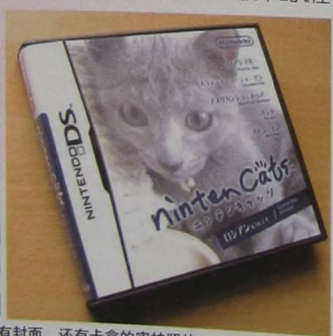
标志触摸方块游戏走向成熟的则是《口袋妖怪方块》，在本作中，《陨石方块》中出现的那些问题全部得以解决，方块个体很大，因此玩家不会再粗心点错；游戏的触感和拖动也感觉不到一丝一毫的不自然，简直就像磁石间的紧紧相吸一般；再加上游戏爽快的连锁消除系统及来自于原作的怪物收集系统，使得本作在PUZ中的地位也不亚于怪物级的正作《口袋妖怪》。

## 恶搞无极限：任天狗、任天猫、任天GIRL……

《任天狗》的推出让人们看到了NDS游戏的有趣，更让人对其玩法产生了浓厚的兴趣，既然狗狗可以养，为什么猫咪不能养？于是，关于《任天猫》的传言流传开来，不仅传言本身有鼻子有眼，还有好事者做了封面，甚至还有卡盒的真实照片！

如果说《任天猫》还算有点可信，那《任天GIRLS》可就让人无法相信了。大概是美女比小猫小狗更有吸引力吧，仅笔者知道的就已经有两个真人版及一个动画版的三个版本的《任天GIRLS》的封面了，而且这些封面上都有18+、M（17岁以上）这些年龄限制。至于游戏本身，怎么看怎么像《野球拳》那样的H游戏——任天堂在这方面的把持严格是有名的！明显是某些整天YY的家伙们恶搞出来的嘛，不过这些传言也许从侧面反应了NDS的触摸功能得到的大众的认同以及《任天狗》在触摸养成游戏方面的卓越出众。




▲无到有处有还无的《任天猫》不仅有封面，还有卡盒的实拍照片。




◀▲三个版本的《任天GIRLS》，怎么看怎么像是H游戏。

任天堂不会做《任天GIRLS》并不等于玩家自己不会做，一个叫Cybereality的玩家就做出了一款叫做《Tickle Girl》的很挑逗的同人游戏，看名字就知道这款游戏的内容不过是咯吱MM让MM发笑而已，虽然有挑逗成分，但比起“传说中的”《任天GIRLS》可就口味清淡多了，不过作者还是在自制的游戏封面上加上了10岁以上的年龄限制。游戏的玩法在《NDS软件群英会》一文中已经提到，那种咯吱美女到上屏槽满使其发笑并做出相应的腼腆动作的设定，总会让笔者联想到《尾行》中的某个迷你游戏……




▲卡通版《任天GIRLS》的游戏画面？




▲《Tickle Girl》的封面。

## 最鸡肋的方向盘

《山脊赛车DS》有点生不逢时，在PSP的王牌RAC《山脊赛车》的光环下，NDS上的这个《山脊赛车》显得有些黯淡。其实就机能的应用来说，Namco还是很尽力的，但NDS的机能不足是事实，而卖点之一异质操作在本作中也没有得到很好的体现。大概想给玩家以更接近真实驾车的感觉吧，厂商给在下屏增加了一个可以用笔操纵的方向盘，听起来不错，但玩起来——怎么说好呢？用触摸笔可不像握真实方向盘那么牢固，很容易就偏离，方向盘脱手对于飞驰中的赛车的后果可想而知！算了，咱还是老老实实地用方向键去开车吧。



## 为触摸而触摸的怨念




……把触摸屏并把触摸功能应用……的游戏在NDS上不在少数，……不承认，有些游戏的触摸屏……是为"触摸而触摸"，让人有……的不舒服。一般的游戏也就罢了，如果是让人欲罢不能的大作加了这么一个多余的设定，那可就会积攒很深的怨念了。比如说《恶魔城 苍月的十字架》，本来已经把NDS的机能发挥得很好了，其系列一贯的高素质也在本作中得以继承，但干嘛要为触摸功能额外加一个魔封阵系统啊。难道苍真这种舞刀弄枪的武夫也要转行当巫师魔法师？不转行还好，一转行倒麻烦了，以往一顿砍杀直接将BOSS砍死了，现在还要画来画去封印一番，一旦哪下没画对反倒让BOSS复活了，如果是熟悉BOSS的打法还好，但对于很多初次挑战者来说，能将BOSS打倒就已经经历了一场命悬一线的战斗了，BOSS的再度复活简直就是一场噩梦……就因为这个，魔封阵系统成了玩家对《恶魔城DS》最大的诟病所在，其结果就是除了增加了游戏以外的难度没有任何优点可言，一些玩家甚至因此放弃掉这款游戏。



## 咸鱼翻身的屏幕贴膜

在GBA时代，贴膜是不折不扣的屏幕杀手；到了GBA SP时代，SP自身的折叠屏幕保护设计使得贴膜成为了最多余的周边；不过对于NDS就不同了，折叠设计虽然避免了屏幕受到意外划伤，但仅仅能防止"意外划伤"，你玩游戏可就没法避免的，诚然NDS那有触摸功能的下屏很坚固，诚诚然触控笔的笔头不算硬，但滴水尚能穿石，何况这笔之于屏幕了，而且NDS游戏中极富魅力的"屏幕杀手"不在少数，想玩得痛快又不想让下屏彻底失身，兄弟们，咱就"贴"了吧，不就几十元钱嘛。



## 麦克风趣事

……比起双屏和触摸屏，麦……的应用就明显少了许……但少不等于不好，在对……克风的吹喊弹唱中，更……是游戏时的种种趣事。



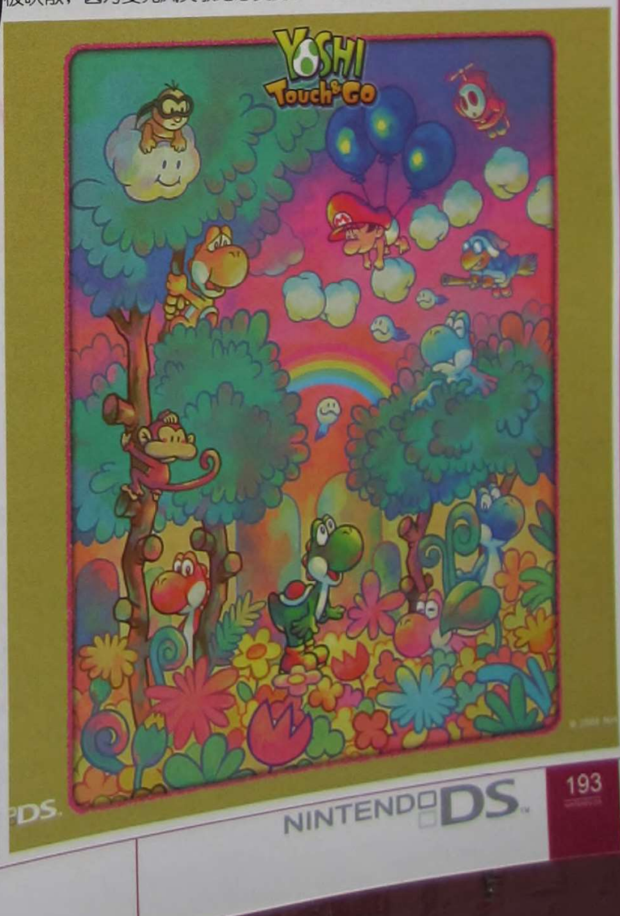
### ……游戏与我们更近

……当初第一次玩RPG来某到村……和一个NPC对话时，对方那……来到某某村"让笔者温馨了很……就是互动带来的感动，一……单的问候，就足以让满……本人备感亲切了。不过……戏中的对话都是固定的，……就有过与游戏中人物实现你一言我一语的真实交流的念头闪过——这个一闪而过的愿望在《任天狗》上小小地实现了，狗狗对话语的识别是没有语言要求的，只要你叫得多，不论你用哪国语言、什么方言，狗狗都会摇着小尾巴颠颠地跑来，让你想不喜欢都难。而真正意义上的语言交流游戏在NDS上并没出现，前面说的语言就是一个不小的障碍，想真正通过麦克风与游戏中人语言交流，似乎还有很长的一段路要走。不过不管怎么说，能和游戏中的角色对上话，我们都会感觉到自己与游戏更加接近了。




## 敏感的麦克风

在《捕捉！触摸！耀西》中，有吹散云彩的设定，可以让我们把以前画歪画错的云彩全部烟消云散，不过本作默认的灵敏度实在是可怕，在车站、公车等人声嘈杂的公共场合，你会发现画好的云彩经常会莫名其妙地被吹散，因为麦克风灵敏地感受到了来自于外界的信息，虽然这个信息并非来自于玩游戏的你——这个实在是很恼人，毕竟掌机很多时候就是随时随地玩的，可在等车这种最该玩的时候你偏偏没法好好玩。怎么办？官方给的办法就是把麦克灵敏度调低一些，唉，也只能这么办了。



## 傻瓜方块过山索

“《瓦里奥制造》系列”里有这么一群家伙，方块脑袋，还戴着眼镜，看起来就像不苟言笑的办公室白领。不过和其白领一样的脸谱不同，这些傻瓜在游戏中绝对是被耍被虐待的小丑，像在一代中，被脚踢被鞋踩，被踢下山崖和被踩扁时还被配以搞笑的音效。到了《摸摸乐》里，这些变态的方块又有精彩演出了！在以“吹”为主题的机器人麦克的篇章中，这群傻瓜客串出现，站成一排走在山间索道上，作为玩家的你当然要习惯性地吹上一口，于是这些家伙就掉下万丈深



渊，你也被记了一次失败；以为是吹的力度不够，再用力吹，还是失败……由于这个游戏没被收录进图鉴，所以玩家无法自己去自由模式下反复摸索，失败多次后才发现，走在最后的傻瓜举着一个个禁止吹气的标志——该死的！

## 电扇与金手指

《为你而死/生》和《瓦里奥制造摸摸乐》中都有对着麦克风吹气的游戏，不过《为你而死/生》的明显要比《摸摸乐》里那些吹气游戏猛烈得多，不仅是音效喧哗，吹起来也是喧哗异常，使得玩家更加拼命地去吹，吹得你上气不接下气，后面还有更高难度的……游戏要玩下去，但自己的肺活量有限，怎么办？用金手指？那不是太没意思了，不过聪明的玩家还是想起了“欺骗”的办法，就是用电风扇来对着麦克风吹，这样不管多高的难度，都给他吹过去啦！




## 大合奏与卡拉OK



《大合奏》的编曲模式中，有一个模式是支持声音识别的，玩家只要哼出曲子，游戏就会自动把保存下来，虽然出来的曲谱要比编出的简单得多，但输入也比编曲方便了不少。结合《任天狗》的声音识别系统，我们可以预见，以后在NDS上推出卡拉OK式的音乐游戏也不是没有可能，当然，打分系统不要像KTV夜总会那些卡拉OK的评分系统那么弱智就好。推出的话会收录什么歌曲呢？唉，又是语言障碍。



## 绝体绝命危险麦克风

“《绝体绝命危险老爷子》系列”是一个以极度猥琐变态而著称的系列。到了NDS上，其新作也随潮流走起了活用NDS异质操作的路线，而且把双屏、触摸屏等功能也都自然地用到了其中的那些龌龊的小游戏上，在应用异质操作的同时，风格上，《绝体绝命危险老爷子》依旧走他那猥琐得无以复加的路线，大便、暴力、厕所等主题以及变态到搞笑的音效依旧是游戏的最与众不同之处。但若论最变态的，则非《厕所应援团》莫属了，这个小游戏要玩家对着麦克风去喊“ウンコ”（大便），而且还要大声喊——可想而知在公共场合玩得正起劲的你忽然碰到这个游戏该有多尴尬，大声喊“大便”无疑会引来别人的侧目，但如果不喊又过不去——简直是整人专家啊，即使周围人不懂你在说什么，这么呼然大喊一声也够吓人的。忽然发现，现在很多恶搞游戏都不仅仅满足于去整游戏中人物了，还要把玩家也恶搞一把，像《瓦里奥制造 大回转》、《为你而死/生》，当然还有这款《绝体绝命危险老爷子》。




▲这就是《厕所应援团》了。

# 欧美厂商的曲线
# 3D NDS游戏之路

在GBA时代，欧美厂商一向致力于3D引擎的开发，并制作了众多FPS游戏，虽然这些游戏都是全屏的马赛克，但他们的探索精神值得敬佩，功夫不负有心人，2003年～2004年间，《V拉力3》、《阿斯特利斯和奥贝利克斯XXL》两款真正的3D游戏相继问世！但到了NDS的3D游戏上，众多欧美第三方厂商却走了一条曲线轮回的3D之路。

## 第一印象：超越N64的掌机

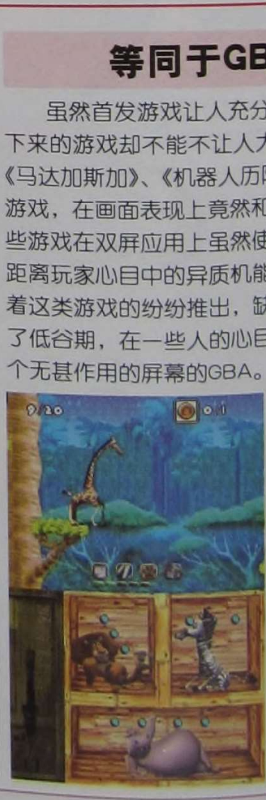




无论怎么强调异质操作的趣味性，大大加强的3D机能也仍然是NDS的卖点之一，而欧美玩家又很在乎主机的3D表现能力。大概是迎合老美的口味，和美版主机同捆的试玩游戏《银河战士Prime 初猎》便很好地向玩家展示了NDS的3D机能，而且还是欧美玩家非常喜欢的FPS！同样首发的《马里奥64DS》的表现亦同样不输给N64版甚至有所超越，而马里奥大叔又是世界范围内人气极高的游戏明星。这两部首发作品，让NDS在众多玩家留下“N64+”的良好第一印象。

## 等同于GBA的画面

虽然首发游戏让人充分领略了NDS的机能，但接下来的游戏却不能不让人大跌眼镜，《星战前传3》、《马达加斯加》、《机器人历险记》等和GBA共同推出的游戏，在画面表现上竟然和GBA版完全一样！虽然这些游戏在双屏应用上虽然使游戏操作便捷了很多，但距离玩家心目中的异质机能应用仍然相差甚远。伴随着这类游戏的纷纷推出，缺乏大作支撑的NDS也走入了低谷期，在一些人的心目中，NDS简直就是多了一个无甚作用的屏幕的GBA。





## 伪3D画面下的ACT世界



……以上的游戏并不仅仅是厂……问题，当时厂商对机能也……，毕竟第三方很难像任天堂那样对自家主机掌握得了如指掌，到了2005年末，《吉姆大冒险》、《超人特攻队》等新的动作游戏纷纷推出，画面则是《红侠乔伊》那样虽为2D但却给人以强烈3D感觉的伪3D画面。经过近一年的低落，NDS的动作游戏终于也展现出了崭新的一面。

## 曲线轮回的欧美3D游戏

转了一大圈，一直好弄3D引擎的欧美厂商终于制作出了NDS上的3D游戏，比如说近两年被狂炒的吃豆人，此次的NDS版《吃豆人世界3》并没有像大家预料的做成GBA画面加触摸屏的组合，而是做成了和PSP一样的完全3D的动作游戏，此举不得不让人对Blitz Games这个制作公司另眼相看。

2006年初，THQ也在NDS上推出的集合了四名尼克动画人气角色的《尼克明星大联合》，游戏采用标准的第三人称视角，3D画面上的表现足以让人大吃一惊，只是敌人太少太弱，使本作缺乏ACT应有的紧张和激烈，令这款本来很有潜质的游戏再次遭到了玩家的抛弃。不过近期的《冰河世纪2 消融》倒是蛮不错的。至于终于正式发售的《银河战士Prime 猎人》则代表着转了一大圈的NDS 3D游戏，终于又回来了。



# 悬疑未解的传说中之作



## 犹抱琵琶半遮面的《口袋妖怪》

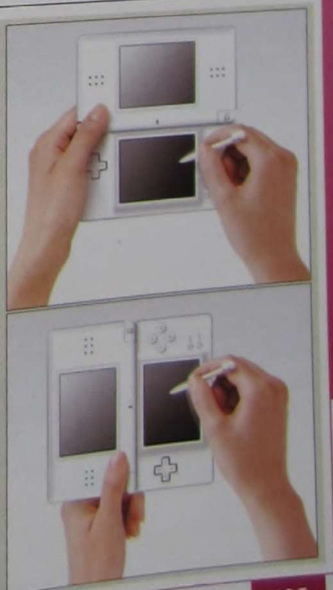
……当初没想到小小的《口袋妖……了自己一样，任天堂总是做……自己都想像不到后果的事，……《成人脑锻炼》系列”及《任……证明了这一点。不过相信……都在等待任天堂的真正杀……《口袋妖怪 钻石·珍珠》……首发软件中就有口袋妖怪……后来又推出了《口袋妖怪方……看到最疑似正式版的消息……原来是用陀螺捉妖怪的……——虽然这些游戏的品质都……对于广大口袋妖怪爱好者来说，融合了收集、育成、通信、对战这四大要素的正统的RPG版续作才是真正的王者降临。现在，新的小妖怪也增加了不少，外传性质的游戏也已在NDS上推出了三作，剧场版更是一作接着一作，可正统续作《钻石·珍珠》就是能沉得住气而不透露一点实质上的消息。如此重量级的金字招牌任天堂当然不会草率制作发售，从《金·银》和《红宝石·蓝宝石》来看，任天堂虽然从来不在乎口袋FANS一浪高过一浪的呼声，但出手后必是销量榜上居高不下的怪物级精品；而从已有的外传作品来看，《珍珠·钻石》应该还会对应NDS机能而做出新的有趣系统吧？相信介时新一轮的口袋狂潮会再度全面袭来。

## 好事多磨的《真·三国无双DS》

……年初对于光荣的王牌之一……系列”来说显得有些惨淡，但……比乌大，哪怕是GBA、手……大头版，也是大作级的。……《真·三国无双DS》也不例……《无双》几乎是和PSP上第一……《无双》同时公布的，如今……推出了三款《无双》，后来……《无双》和《真·三国无双……有了完全独立的风格自……DS版的呢？除了刚开始……一段小广告及2005年的一段……，就再未听到与这款《无……消息了。从《真·三国无双……内容、公开画面以及先行……的GBA版《真·三国无……来看，这款NDS上的《无双》还是非常令人期待的，只是不知道，这款好事多磨的“大头无双”要到什么时候才能与玩家见面？PSP上的《无双》已经基本上和家用机保持同步，而明年《真·三国无双5》也会发售，那么这款旷日持久的《真·三国无双DS》，到时还会以3代为蓝本来制作吗？继续拭目以待吧。




不经历风雨，怎能见彩虹。从发售之初的万众瞩目，到走入低谷，而后再度崛起。短短的一年多时间里，NDS这款另类的任氏掌机经历了前辈们从未有过的大起大落。逆境可以让人彻底丧失斗志自认失败，但也可以让人更加坚强，走过低谷的NDS如今正是春风得意。传统的大作并没给NDS带来预期的轰动，倒是完全利用NDS异质机能的大众化游戏给任天堂开辟了一块新市场。相信在以后的日子里，不仅众多加盟厂商的金字招牌大作会逐渐出现在NDS上，还会有更多针对NDS的异质机能而开发的全新作品相继问世！



NDS年度10大杀屏游戏




Hi！大家好！首先小Z很荣幸这次能为大家主持《NDS年度10大杀屏游戏评选》颁奖大会，为了让我们这次颁奖大会更加公正，小Z可是拜访了多位玩友，也好好恶补了一番NDS上的各种游戏哦！不过最可怜的就要数小Z的NDS啦，经过这次长达数十日的评选，NDS触摸屏的贴膜都换掉了N张……555，DS(Duel Screen)还是改叫KS(Kill Screen)算啦！下面就请大家跟小Z一同握起触控笔，加入到我们的KS行列吧！（注：屏幕划痕图示在《马里奥64DS》上所画。）

文 ZinniaSun

# NDS年度10大杀屏游戏

## No.10 口袋妖怪突击队

杀屏指数：★★★☆☆

短评："《口袋妖怪》系列"在NDS上的成熟形态，紧张刺激的画圈杀屏游戏。




《口袋妖怪突击队》作为该系列在NDS平台上的进化形态，完全抛弃了以前的系统，发挥触摸屏捕捉精灵可谓是该作一大卖点，可就因为这个卖点，也使这款A·RPG荣登了我们十大杀屏游戏热榜。

本作的精灵捕捉系统与《Tao》、《失落的魔法》等同类A·RPG绘制魔法的杀屏度完全不可同日而语，在游戏中需要合理利用精灵们的属性，来发动各种障碍和攻击，然后使用捕获陀螺来绘制捕获环捕捉精灵，大大提高游戏的操作要素，并且这一切都需要在瞬间完成，否则错过了机会对于这类精灵收集游戏来说可是会让人悔恨终身啊！为了我们的青春不留下任何遗憾，杀屏就杀屏！一个圈、两个圈、三个圈……好在任天堂采用的电阻薄膜式模拟触摸屏有硬质塑料保护板，否则后果不堪设想。小Z的PPC掌上电脑就因为没有硬质塑料保护板，才在胳膊下面压了5分钟就破坏了液晶晶体结构导致不可恢复的变色，而且感染区域还在不断扩大，这样看来老任的触摸屏虽然精度一般(不信的话你就拿尺子比着划一划)，但抗破坏性能可是要好很多呢！早听说有人玩PSP玩到换光头，大不了小Z玩到换屏幕！不和大家多说啦，继续小Z我的画圈杀屏游戏！



屏幕划痕图示



▲杀屏区域重复且主要集中在屏幕中央处。

同类游戏：《Tao》、《失落的魔法》

## No.9 料理妈妈

杀屏指数：★★★☆☆

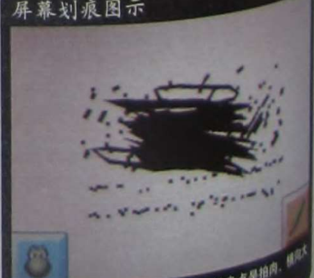
短评：切菜刀刀如切屏，剁肉笔笔痛我心！




可能Taito是受到了《瓦里奥制造 摸摸乐》中切菜小游戏的启发，所以干脆做了个正统且专业的Cooking模拟游戏献给大家。游戏中我们要在料理妈妈的指点下，学习每道菜的制作工序，完成各种料理的制作。日本的婚前料理培训本来就有着很大的市场，加上NDS女性玩家又那么多，因此在NDS上推出这款游戏虽不会造成什么大热卖，但轻松赚到成本应该不成问题。

游戏充分利用了触摸屏和麦克风的机能完美表现了料理的精髓，不过想到要拿触摸屏当作案板来用就觉得恐怖，这款游戏也就自然荣登了我们的十大杀屏游戏热榜。尤其是游戏中搓萝卜馅、拍牛肉、切菜、切肉这几样料理中必修的课程，样样的杀屏度都绝不亚于《为你而死》和《为你而生》，而这几道工序又都是在做每一道菜时高频出现的关键步骤，因此一道菜下来就要让我们的NDS折寿1小时。不过在一阵辛苦忙碌后看到那让人垂涎三尺的完美料理，对我们可怜的触摸屏满心的歉意就一下子飘到九霄云外啦，只是这肚子开始咕咕狂叫让人实在痛苦……强烈推荐讨厌进厨房且还没有玩过这款游戏的朋友们也来试试这款游戏，不过小Z更加建议大家将这款游戏推荐给自己的女友哦！等她体会到料理的乐趣后，嘻嘻，我们这些男士们可就有口福啦！但如果你爱NDS胜过爱你老婆就另当别论了，否则就要体会一把"切菜刀刀如切屏，剁肉笔笔痛我心"的痛苦心情了。

屏幕划痕图示



▲整齐的小点是切菜，乱七八糟的杂点是拍肉，横向大面积划痕是搓馅，高频度杀屏。

同类游戏：《瓦里奥制造 摸摸乐》

先小Z很荣幸这次
年度10大杀屏游戏
为了让我们这次颁
小Z可是拜访了多
补了一番NDS上的
最可怜的就要数小
次长达数十日的评
的贴膜都换掉了N
Screen)还是改叫KS
下面就请大家跟小
加入到我们的KS
痕划痕图示在《马里

文 ZinniaSun

# 游戏

短评：切菜刀刀如切屏，剁肉笔笔痛我心！

可能Taito是受到了《瓦里奥制造 摸摸乐》中切菜小游戏的启发，所以干脆做了个正统且专业的Cooking模拟游戏献给大家。游戏中我们要在料理妈妈的指点下，学习每道菜的制作工房，有着很大的市场，加上戏虽不会造成什么大热

沉了料理的精髓，不过想也就自然荣登了我们的十切菜、切肉这几样料理》和《为你而生》，而这几因此一道菜下来就要让那让人垂涎三尺的完美料九霄云外啦，只是这肚子



乱七八糟的杂点是拍肉，横向大度杀屏。





## 8 银河战士Prime 猎人

杀屏指数：★★★☆☆

短评：紧张刺激的第一人称射击游戏，开拇指杀屏之先河！



跳票半年之久的《银河战士Prime 猎人》绝对是款与众不同的杀屏游戏，首先在于游戏的类型是第一人称射击，而其他杀屏游戏大都是ACT类游戏，强调动作要素；第二点是其是使用触控笔杀屏，而这款游戏用到了NDS触控带末端的触控钮，在大拇指上杀屏。



DEMO版作为NDS首发赠品让人机能充满了幻想。第一人称射击以真实的临场感，大大增强了玩家，加上可与网络上的高手们进行较这款游戏对玩家的刺激性绝对不激烈的竞技场大赛时常让人忘记自触摸屏操作而以为是鼠标，结果拇的时候就像用鼠标时一样举起来这么一摔，跳得时候才想起来自己DS，就又慌忙补上"嗵嗵"两下用力赢了比赛就喊声"Yes！"狠狠地再上一下，如果输了就一边骂一边上一下——这一下两下的又是敲又是打，加上拇指的力气本来就比这对屏幕伤害大不大？小Z在这里还是劝大家，想玩FPS游戏还是《雷神之槌》、《CS》吧！什么？你说你是"《银河战士》系列"的铁没有办法，只能劝大哥你玩归玩，一定要冷静，千万别拿NDS来发打大拇指是小，万一伤到屏幕什么的可都是钱啊！

小Z本来也是超喜欢"《银河战士》系列"的，可是由于手太小，用拇指玩很费力，结果紧张兮兮用好大的劲才总算握稳了将就能玩了，结果总是控制不好下手的力度，听着异样的声音就足以让我跳过这款游戏啦！不过不知道没有触控钮的NDSL要怎么玩这款《银河战士Prime 猎人》，感觉用笔玩起来杀屏度应该能减小不少，不过那样射击可就不好开枪啦，看来还是继续做拇指暴力杀屏游戏吧。

痕图示



右手游戏，而且手小实在够不到左边，主要集中在屏幕右侧。

同类游戏：《黄金眼 侠盗特

## 6 陨石大战

杀屏指数：★★★★☆

短评：超级纵向杀屏专家，不信玩后看看你的贴膜！



在这款游戏还没有发售前，小Z就拿到了E 3 大展的DEMO独自暗爽了很久。这款游戏通过触摸屏纵向交换各种颜色方块的位置，从而将三块横纵邻近放置，与传统的方块游戏不同的是这时颜色相同的消除，而是向上发射，并连同覆盖的方块一并飞向太空。游戏中除了标准发射外，还有空中抛掷、连续起飞等独特的技巧，很考验玩家的反应和操作速度，尤其是后面的关卡中天上掉落的方块如同下雨一般，想要生存下来就要靠"超执刀"般的快手操作才行。可提高了速度就需要加强力量，加强力量就只有牺牲屏幕了，因此这款游戏的杀屏度可绝对不低。



由于游戏中我们只能纵向交换方块的位置，因此贴膜上留下的划痕也都是一条条纵向的斑马线，也好在这个游戏没有横向交换功能，不然画出来的就成围棋棋盘了。

等32个星球都完成后，基本上贴膜也差不多磨成商场的门帘了，一条一条的，间隔整齐。如果实在没有钱换贴膜，其实还可以将门帘稍微移动半格，刚好覆盖在原来划掉的位置继续玩，直到整个贴膜都划得灰飞烟灭为止……说《陨石大战》是超级纵向杀屏专家决不为过。

屏幕划痕图示



▲一条条杀屏线仿佛屏幕上长了草，纵向杀屏，而且集中在下半部分。

同类游戏：《成人高尔夫》(同为纵向杀屏，不过陨石大战强调全屏通杀，而大人高尔夫着重中间区域)、《动物管理园》、《钻子先生 钻魂》、《口袋妖怪方块》

## No.7 口袋妖怪 冲刺

杀屏指数：★★★★☆

短评：借助"《口袋妖怪》系列"的超人气赛跑游戏，直线杀屏的典范之作！



记得很早以前就在街机厅里玩过用轨迹球控制的仓鼠赛跑游戏，那时和女友两个人四只手才算艰难奋斗到第三关。《口袋妖怪 冲刺》其实就是仓鼠赛跑的NDS特制版，将轨迹球控制改成触摸屏划动，并借助了口袋妖怪系列超级人气，加入到杀屏零计划中的又一款重量级作品。游戏整个过程都通过触摸屏来完成，根据上屏的提示寻找到达下一个目的地的最短时间路径，其中除了乘坐交通工具需要动点脑筋外，剩下的工作就是不断地划出一道道皮卡丘前进的直线就OK啦。这款游戏可是网络上公认的屏幕杀手，要想跑得快，就要划得快，在紧张刺激的比赛中有点滴的疏忽就会丢掉冠军的宝座，所以只有手上拼命地划啊划(杀啊杀)，然后在心中为你的触摸屏祷告吧！记住，无屏幕贴膜者千万不要碰此游戏，否则屏幕出现任何不良反应后果自负！小Z在刚刚入手NDS后屏幕上第一道伤疤就是这款游戏留下的，提起来伤心的眼泪刷刷地流，只愿大家不要再步我的后尘啊！还是请各位多多提防这款直线杀屏游戏！





屏幕划痕图示



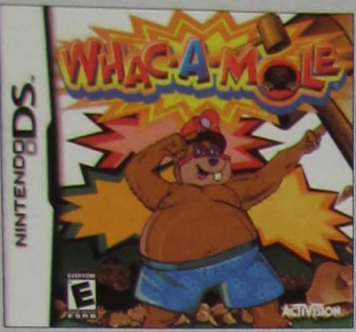
▲跟随岁跑动方向的直线杀屏，画着画着就成了美国国旗。

同类游戏：《滚滚吃豆人》、《超级猴球》

## No.5 打地鼠

杀屏指数：★★★★☆

短评：毫无创意的敲击式纯杀屏游戏，经典发泄游戏的NDS移植版。







这款游戏我想就不用多说了，大家一定没有少玩这类手机游戏吧，不过触摸屏操作倒让人觉得玩起来真实方便了许多。但是说到杀屏，这个游戏简直就是没得说的敲击式杀屏高手，高频率再加上本来就是一个常常被人拿来发泄时玩的游戏，下手自然是忍不住就重了许多，长久玩下去真怕触摸屏会敲出问题来。不过讲到这里也不能不让人佩服NDS触摸屏的结实程度，简直赶上90年代末Nokia手机的质量了，怎么玩都没事，至少现在为止小Z还没有听说过有人点坏NDS屏幕的。但愿在今后也不要出现因为这款敲击式游戏成为第一个屏幕因游戏损坏的人。

同类游戏：无

屏幕划痕图示



▲一榔头打下去就是一个点，绝对的敲击式杀屏。

## No.4 光速假面21

杀屏指数：★★★★☆

短评：杀屏度和其描述的橄榄球运动本身一样狠，躲闪杀屏、跑步杀屏、拦截杀屏……样样技术都杀屏！






《光速假面》的漫画原作小Z并没有看过，可在朋友的推荐下接触这款游戏后还是瞬间被勾上了一条不归路。这款游戏在玩法上比较丰富，不过都采用的是全触摸屏操作。故事模式更加像一款A·RPG游戏，完美再现了原作的剧情。

游戏中需要不断滑动屏幕奔跑于校园各处完成各种任务，尤其是被"泥门"凶狠的看门狗追杀时，就开始略微体现出故事模式的杀屏威力了。不过最恐怖的还是比赛模式，橄榄球在小Z的眼中本来就是野蛮人的运动，（小Z这么说不知道台下体育爱好者会不会扔瓶子……）游戏中为了完美地诠释冲撞的力量与刺激，在本来类似《天使之翼》以指令操作为主的模式下特意又加入了触摸冲撞力量等控制，想赢比赛就别吝惜你的屏幕，全力以赴杀屏吧！值得称赞的是这款游戏出色的3D卡通渲染画面，玩起来如同看漫画一般，伴随一个个冲击性的3D特写镜头，小Z脑中闪过的尽是躲闪杀屏、跑步杀屏、拦截杀屏，只有下手够狠的人，才能开启冠军的大门！

同类游戏：《口袋力量职棒8》

屏幕划痕图示



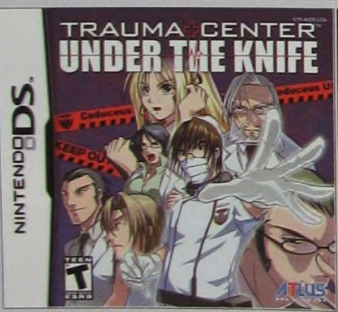
▲密集区域主要是追赶杀屏、撞击杀屏和跑步杀屏，周围散布点是躲闪杀屏和抢球杀屏。

## No.3 超执刀 墨丘利神之杖

杀屏指数：★★★★★

短评：以病人生命为赌注的超乱舞无限杀屏手术，绝对ACE级杀屏游戏！

《超执刀 墨丘利神之杖》是小Z迄今为止所玩过的所有NDS游戏中最具挑战的几大游戏之一。游戏讲述了外科医生月森孝介在发掘出自身潜在的"超执刀"能力后，在手术台上与病毒抗争的感人故事。操作方面效仿了《研修医 天堂独太》，采用触摸屏进行手术操作，但在难度上两者可绝不可同日而语。之所以令小Z觉得这款游戏能算得上难上加难的极品，就在于它让小Z在保护NDS触摸屏与治病救人两者间饱受折磨！一边是自己挚爱的NDS，一边却又是一条宝贵的生命，真不知Atlus的变态游戏设计师是如何想到制定这样残酷而无情的BT难度来考验善良的玩家们的！特别是最后一话的战斗中，面对G病毒的七种形态及人类病毒的最初形态"Kyriaki"的接连不断的挑战，小Z只有一边玩一边感慨明天一定要换屏贴了。一会儿抽血、一会儿缝针、一会儿注射，不由自主让人就卯足了全身的劲开始一阵乱舞，不得要领还总是Game Over。每次重新开始挑战时，看着我们的主人公月森孝介还在那里冷静地狂摆POSE，真是让人汗死……下次手术台上面要躺得是他，就是屏幕废了也要出了这口恶气把他搞死！







屏幕划痕图示



▲两侧按钮敲击杀屏，中间缝针、抽血、刀割都是摩擦杀屏，满屏皆杀，不愧是ACE级游戏。

最后手术刀都坏了足足100把才终于把最终BOSS搞定，评定都顾不上看赶忙凑近先仔细看看那可怜的触摸屏，贴膜上全是横七竖八的残痕，犹如暴风在这小小的屏幕上席卷过一般，就是HORI的原装货也挡不住这么折腾！杀手，绝对的乱舞级游戏杀手！

同类游戏：《研修医 天堂独太》、《研修医 天堂独太2 生命的天平》



## 押忍！战斗！应援团

杀屏指数：★★★★★

短评：音乐游戏NDS进化形态，以陨石撞NDS的超破坏性杀屏游戏。

……游戏的典范当然要热血沸腾地玩，不过热血……



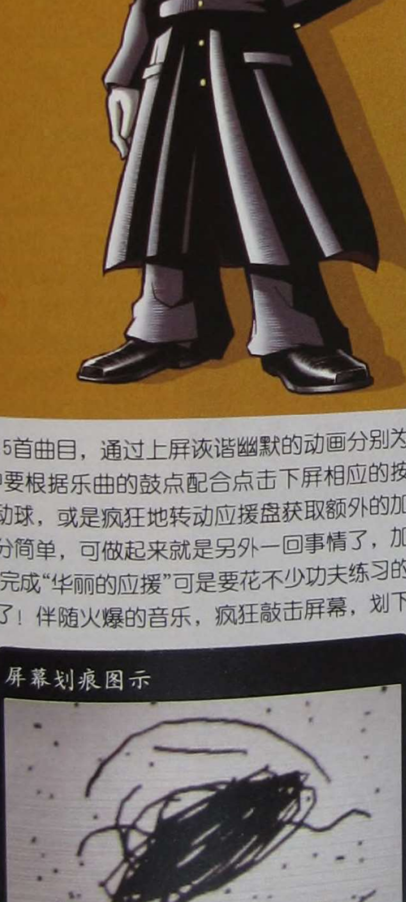



……所迷惑哦！明明好好的一款音乐游戏，岩田大哥作监督就搞……不能不让人佩服任氏社长的无限创意。素以音乐游戏大亨著称的……上起手来也是手忙脚乱的，结果差点正中了某人的奸计——乱敲……了屏幕岂不要为NDS的全球销量再出把力……阴谋，一定是个阴……菜鸟，一定是菜鸟！）




《……战斗！应援团》共有15首曲目，通过上屏诙谐幽默的动画分别为……了15个故事，在游戏中要根据乐曲的鼓点配合点击下屏相应的按……节奏和轨迹拖动滚动球，或是疯狂地转动应援盘获取额外的加……起来游戏的玩法十分简单，可做起来就是另外一回事情了，加……难度可供选择，想要完成"华丽的应援"可是要花不少功夫练习的……到"气合神"的称号了！伴随火爆的音乐，疯狂敲击屏幕，划下……尤其是不能放过应……，通宵达旦玩到第……得举不起触控笔……看看那新换的屏……一口气——唉，又要……尤其值得一提的是……石撞地球，集合所……大决战后挽救了我……却发现原来是将……移到了NDS屏幕……中撞级杀屏游戏

屏幕划痕图示



▲同样是款满屏皆杀的游戏，从划痕密集度就可以看出其威力非同小可。

## No.1 为你而死／为你而生

杀屏指数：★★★★★

短评：NDS杀屏零计划的缔造者，综合N重杀屏游戏的集大成者！

所谓NDS杀屏零计划，特指NDS首发游戏中以《为你而死》、《瓦里奥制造 摸摸乐》为核心的第一次暴力杀屏风潮暴，它们不但开辟了游戏史上一个全新的游戏类型，也为后来NDS游戏的发展指明了前进的道路，成功地掀起了一股全球性触摸游戏大潮！作为杀屏零计划的缔造者，《为你而死》的杀屏度自是不言而喻，而到了续作《为你而生》，游戏杀屏度更是变本加厉！与《瓦里奥制造 摸摸乐》不点明游戏方法考验玩家的瞬间反应力不同，该系列更加强调的是耗费玩家"体力"！游戏中每个小游戏开始前都会有教程告诉你如何去玩，可做不做得到就要靠你的本事啦！像爬楼梯、抽嘴巴、划皮筏、扔雪球之类的小游戏，如果没有个Break Time，大家一定都会累得哭死在NDS面前！又是划又是点的各种操作，加上紧张的心情，任谁都会失去理性的控制，使出吃奶的力气狂敲触摸屏，杀屏度自然可想而知。好在游戏在整体节奏的把握上还算合理，时不时来个为女朋友献花、擦药的轻松节目，其实不只是为了让玩家放松，恐怕还是为了让屏幕休息一下。不然等玩家们触摸屏敲坏了都去告SEGA要求索赔，惹得自己一身的麻烦，那可就入不敷出啦！








还记得游戏开始前的那个警告吗？不懂外语的玩家一定以为是游戏中危险动作请勿模仿吧？来让我们仔细的看一下原文："WARNING:Continous stroking,blowing,poking could lead to unwanted attention in public places."，如果从字面翻译就是说"警告：连续击、打、刺将会在公共场合吸引那些你不想要的注意。"其实这婉转语义背后就是在说请不要连续地击、打、刺屏幕，否则造成任何麻烦我们概不负责——当然也包括屏幕的损坏。果然SEGA自己也知道自己制造了一个王者杀屏游戏啊！

同类游戏：《瓦里奥制造 摸摸乐》、《绝体绝命危险老爷子》

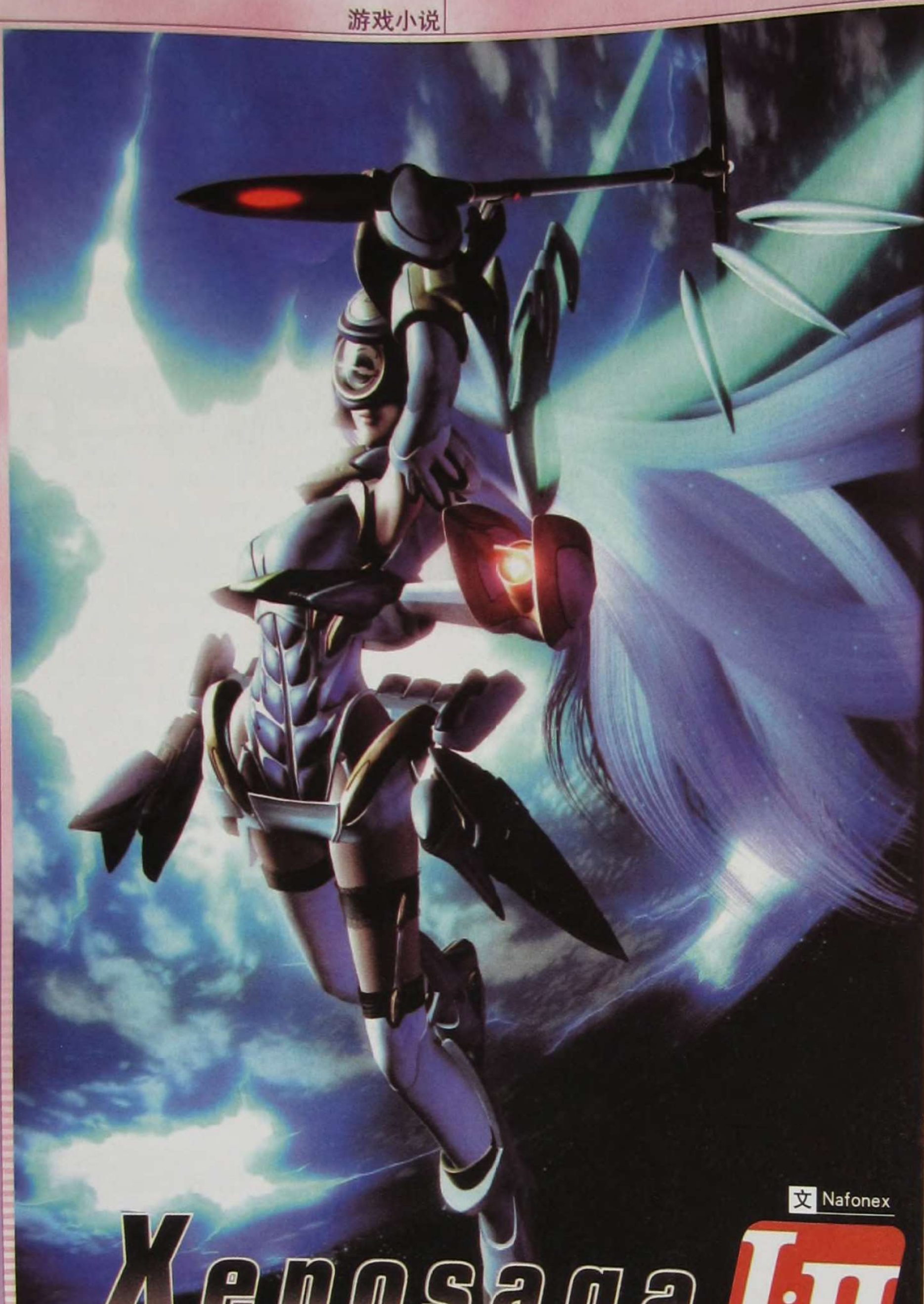
屏幕划痕图示



▲抽巴掌、点野牛、上楼梯，才玩了三个小游戏屏幕就花成这样……BT，绝对BT的杀屏游戏！

### 后记

这次《NDS年度10大杀屏游戏评选》活动终于告终啦，不知道大家看后对小Z的评价满意吗？从这次活动初期的资料准备到真正完稿足足花了小Z一周的时间，得到了Mengshi、MaricS等不少网友的帮助，当然还要感谢Liky兄给小Z这个机会来主持这个栏目。短短一周的时间想要回顾所有的游戏当然不太可能，因此文章中难免有疏漏的地方也请大家多多原谅哦！但不论怎么说，这次评选的主题虽然是杀屏，其实写完全文后给小Z更多震撼的还是NDS独到的创意！掌上电脑很早就有了触摸屏这么好的媒体，却没有一款令人感动的触控操作游戏，直到有了NDS，才开辟了游戏史上从未有过的"触摸新纪元"！在游戏的筛选中，小Z也是百般犹豫，最终才定下了这包容各种类型的10款游戏，毕竟NDS上好玩的游戏太多太多，让人感动的东西也太多太多……2006年，将会是一个崭新的开始，让我们满怀希望，期待今后"触摸纪元"系列给大家带来更多的欢乐吧！



# Xenosaga I·II

文 Nafonex

## 楔　子

A.D.20xx 年 肯尼亚图尔卡纳湖边

益田博士："明天北边的山崖就拜托你们了。"

工人："没问题。"

另一名工人朝博士走来，"有什么发现？"博士急切地询问道。

"沿着湖畔我们发现了些东西，位置和文献上记载的一致。"

"知道了，我马上过去。"博士快步跟随工人来到发掘现场。

地面上的凹槽形状和博士掏出的金属片完全一致。博士谨慎地将金属片嵌入。远方海面上升起渐渐升起的庞大金色物体令所有人惊诧不已。刺眼的光芒更加衬托出众人的表情，是激动还是惶恐……

## 初　端

4000 年后

巡洋舰 Woglinde 航行于无际的宇宙空间内，舰内第一开发部的人员正在为人形机器人 KOS-MOS 进行再一次的启动试验。主任卯月紫苑为了这个项目一直废寝忘食，KOS-MOS 对于她来说就像是自己的孩子，亦或是自己的妹妹。一切就绪后试验开始，紫苑的意识进入到KOS-MOS的程序中去指导她进行战斗。本来一切顺利，但虚空间却突然发生了错误，将紫苑困在虚空间内无法逃脱，幸亏副主任阿伦·瑞之利及时赶来将她救出。就在紫苑离开虚空间的一瞬间，仿佛看到一个身着白衣胸挂十字架的橙发小姑娘隐隐出现在她的面前。

"主任，你没事吧？"回到外面后，副主任阿伦关切地问道。

"还好，谢谢，看来这次我有点专注过头了。"

"主任拜托你别这样了，我都快被你吓死了。"阿伦暗恋紫苑的事情开发部内众人皆知，可偏偏呆子般的紫苑好像并没有察觉到。

"知道了，快点解析资料吧，今天可是截止期，上头估计马上就要来催了。"女孩的身影又一次出现在紫苑脑海中，"到底是不是我的幻觉……"

舰内突然传来的广播打断了她的思绪："请注意，将在 3 分钟后脱离超空间。所有工作人员请立即返回各自所属区域。重复一遍……请注意，将在 3 分钟后……"

舰桥中，船员正紧张有序地工作着。

"舰队将在 7 小时 16 分 30 秒以后脱离此区域。"

"距离进入下一个 U.M.N 空间跳跃区还有 7 小时 36 分。"

"其他地区的超空间将在下次跳跃前全部关闭。"

"就剩下最后一次了。"舰长松了一口气。

"没错舰长，只剩最后一次空间跳跃了。"

"我们航行了这么久，这次一定会没事，异常数据统计结果显示的数值非常低…另外，这里小行星众多，对于躲避它们也非常有利。"操作员补充道。

"别太乐观了，你以为这些小行星就能保护得了我们？"中校在一旁提醒。

"对不起……长官。"

"不用那么苛刻吧，安德烈中校？有什么问题吗？"舰长打了个圆场。

"没什么。"安德烈·切伦可夫中校眼中闪过一丝捉摸不透的眼神。

旁边的操作员不禁插嘴道："自从 10 天前我们回收了那东西之后，大家就一直紧张到现在，而且距离可通讯区域还有一段时间呢，我能理解中校的心情。"

"舰长，您能透露一下具体情况吗？星团联邦政府的任务，应该是行星消失事件以及保护调查部队。但自从回收了那东西之后，仿佛一切都变了，那东西到底是什么啊？"

舰长显得有些不太自然："我也未曾得到调查队那边一点消息。不过之前有确切情报说'那帮家伙'也是冲那东西而来，尽管这些都没经过官方证实。"

"听说回收时有好几人莫名失踪？"边上的工作人员追问。

"即使是真的，我们也无权知晓。调查队的行动有别的系统管理。我们的任务只有一个，那就是只要有那东西存在就好，相比任何事物我们都必须优先确保它的安全。"

"任何事物是指……？

"意思就是比我们的生命还要重要。"中校一脸严肃地回答。

"好了，别吓唬他们。这样说只不过是为了突出回收任务的重要性而已，大家保持高度警觉就行。"舰长撇了中校一眼。

一旁中尉插话说道："就为这个，装备也都全部更新过了。不过就算真有危险发生，手里也有王牌呀。"

"噢，对，既然提到了，进展情况如何了？"

"根据预定情况，今天应该提交 A-7 报告吧。"

" A-7 啊，那离实际启动只有一步之遥了。"中

主任，让她完成实验后就到舰桥来，

……舰桥上的人员开始议论纷纷起来。

……那个战斗机器人？”

……Vector公司负责开发的，他们的研发……许在咱们这船上展开试验的。听说进……时间呢。”

……两年前的启动实验有人意外伤亡，……”

……时代居然还有人造机器人。那种东西……小说中见过呵。”

……王牌，到底只是个试验体而已，搞不好……积怨情结大爆发也说不定噢。”

……通知后，紫苑匆忙间竟然没有拿数据……开发室。在通往舰桥的路上，她一直思……上面合理解释，自从两年前的事故以……总是在惧怕什么，由此一直都以模拟……打马虎眼。迎面是一块巨大的金属板……立在图中的格纳库内，一旁少校责备……骂声不绝于耳。

……还在，现在应该早就弄完了吧……”紫……回到了两年前，当年上司凯文和自己……的感情，自己到现在仍然无法忘怀，……的温柔中难以自拔。眼看着巨大的……一阵不是滋味。突然，之前出现的……次出现，这次是站立在金属板前，嘴角……衣裙，低低轻语，似乎正在和紫苑……紫苑仿佛不受控制地向她走去，但女……在金属板中。紫苑伸出的右手正要接……间，指尖处泛起了波纹。

……”一旁的工作人员突然向她大喊，金属……装置正撞向紫苑，紫苑急忙闪躲，由……一屁股坐在了地上。

……你！非相关人员严禁接近！已经有……消失了！哪个白痴让这些平民上船……对紫苑的愚蠢行为显得非常气愤。

……”紫苑拍拍衣服惭愧地快步离开。……在后面拿数据赶了上来，紫苑心不……了两句，拿着资料加快脚步向舰桥走

## 觉　醒

……汇报让紫苑有些难堪，虽然早有心理……的教训多少有些过于严格了，甚至让……中带刺。不过话说回来，老是用模拟……也不是办法。紫苑一边盘算着，不知……自己的休息室。匆匆敷衍了老哥来自米……视频电话，她一头倒在床上，一天下……溢满全身……

……空间。”舰桥的工作人员各自忙碌

……进入空间跳跃。”舰长一声令下。

……坐标，向量修正至103，目标——雅

……响起。“舰长！警报！”操作员惊



“难道是……它们？”舰长的表情立刻僵住了。

“探索系统没有任何不良反应，你们那边如何？”

“这里也一切正常，难道是故障？”

“似乎不像是来自舰外的警报。打开扫描搜索！发现异常源，在本舰第三区域。来自……KOS-MOS！”

寝室中警报器鸣响，紫苑惊醒地从床上跃起，尽管并不算是实实在在的军人，但她身上似乎拥有一种与生俱来的警觉。红灯亮闪的KOS-MOS远程装置告诉紫苑KOS-MOS那边出现了异常状况，但全舰发出紧急通告还是让她觉得有点惊讶。被疏散的人员奔走于舰中通道内，警卫兵和合成人防卫队有条不紊地正在部署防御态势。情况果然如紫苑所想并非那样简单，古诺西斯的来袭才是舰队惶恐不安的真正原因。

古诺西斯根据“灵知”的希腊语命名而来，对于人类来说始终是一个谜，没有人知道它们的真实身份、究竟来自何处。现代人类惟一了解的，就是这些怪物对那块巨大金属板——佐哈尔感兴趣。也有很多学术界人士认为这个能产生巨大能源的神秘物体原本就是古诺西斯的东西，但诸如此类的学说至今未被充分的依据所证实过。

舰上的武器尽管先进，但依然无法对古诺西斯产生致命的伤害。浩瀚的宇宙空间内顿时仿佛到处都弥漫着硝烟与闪光。旁边的一艘艘护卫舰伴随着加农粒子炮的巨大声响缓缓沉没。

“难道我要死在这里了吗？”紫苑心中升起一阵从未有过的惧怕，平时再坚强好胜的性格此时也无法掩盖住一个年轻少女内心的怯懦。

“可恶！想找死吗？跑到这里来做什么？”合成人防卫队的一阵扫射差点误伤了紫苑，巴吉尔中尉痛骂道。紫苑挣扎着站起来，回头看了看墙上的弹痕，“我有急事要处理。在船里被袭击……已经找不到方向了。”

“现在是高戒备防御状态！你一个普通市民在船里转悠什么！”

“我收到KOS-MOS的紧急信号。我很担心……”

话音未落，通路的上甲板突然坍塌，古诺西斯透过金属进入到飞船内部。反抗部队迅速开火射击，但所有火力都从怪物身体穿透过去。一名合成人被巨大的爪子夹住，还未来得及挣扎，整个身体就变成盐一样的物体瞬间粉碎。所有人员顿时陷入了绝望。

“小心身后！”当紫苑转过身来之时才发现一切都太晚了，身高是自己几倍的一头古诺西斯站在眼前，单手突然间掐住了她的脖子。迅速的窒息让紫苑的意识开始模糊，慢慢闭上的双眼中似乎又在面前的怪兽身体中看到了那白衣少女忧郁的面庞……

千钧一发之际，一道光束猛然穿透出墙壁，正中古诺西斯的左臂。摔下来的紫苑尽管意识开始恢复，但短暂的窒息使得她不停地咳嗽，痛楚难当。

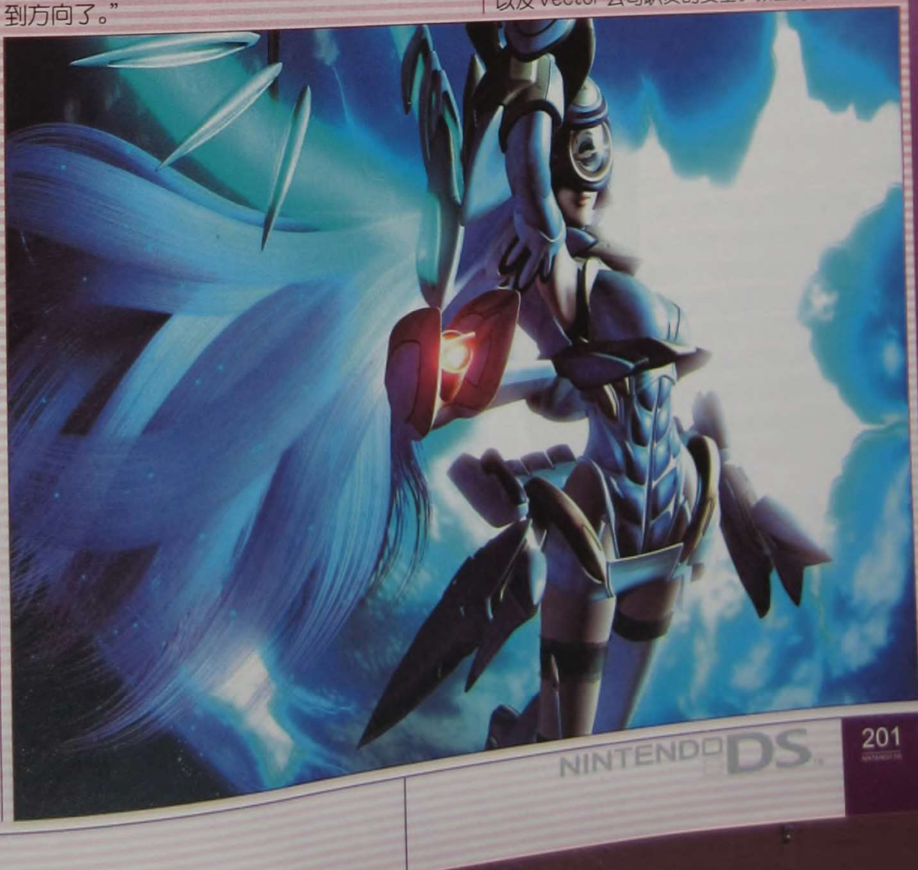
“主任！你没事吧！”阿伦惊呼道，KOS-MOS英姿飒爽地站在他身旁。犀利的冰冷眼神在她那头飘逸的纯蓝长发衬托下显现出无比的犀利。

“阿伦，你怎么会在这里的！”比起阿伦的出现，紫苑更奇怪为什么KOS-MOS会自我启动。

“全靠KOS-MOS帮助大家，其它人都已经成功撤离了。我们回来救你。”

那边KOS-MOS丝毫没有犹豫，瞬间释放了半径数十公里的希尔伯特一元化效应，将方圆百里之内的透明古诺西斯全部实体化。成群的怪物受到如此巨大的刺激，疯狂地扑向KOS-MOS，却都被她手臂上的刀刃轻而易举地砍飞。刚才众人拼死抵抗都未能损伤一丝一毫的敌人，在KOS-MOS面前轻描淡写般地不堪一击。兵士们简直不敢相信自己的眼睛。

“请前往1号停机库。古诺西斯的目标有99.998%的可能性储放在那里。我的任务就是保护其完好以及Vector公司职员的安全。救生船位于停机库



的第2层。请使用一艘撤离此舰。”KOS-MOS转身对紫苑命令道。这下紫苑更加难以理解，为什么身为机器人的KOS-MOS会对自己这个制造者下达自己从未输入过的命令？

不过已经没有时间胡思乱想，在KOS-MOS的保护下，紫苑一行人迅速撤离到了救生舱前，此时数以千计的古诺西斯已经占据了整个舰船，痛苦的嘶叫声和呼喊声在舰内回荡，紫苑的脚哆嗦得似乎根本无法走动一般。

顽固的古诺西斯不断涌来，KOS-MOS消灭得越多，它们反而扑地越来越疯狂。眼见无法对KOS-MOS造成伤害，它们转而偷袭相对柔弱的紫苑。爪子就要砸向紫苑头顶时，KOS-MOS回身举起手中重炮一阵扫射，敌人应声而倒，但谁也想不到位于KOS-MOS和怪物之间的巴吉尔中尉也中弹了血泊之中。

“船只很快就要沉默。请抓紧时间撤离。”

“等一下，KOS-MOS！知道自己刚才做了什么吗？”紫苑愤怒质问道。

作为机器人的KOS-MOS声音永远是一成不变的平静：“我的任务只是保护Vector公司职员。军队人员不在我的保护范围之内。”

“胡说八道！你没有权利剥夺其它人生命！为什么你要杀巴吉尔中尉？以你的力量，根本不需要牺牲任何人……”紫苑望着地面，泪水如泉涌一般。

“当时巴吉尔中尉位于我的火力在线。如果顾及他性命做出任何位置的改变，都会导致进攻力削减30%。如果不顾及他，只会导致效率值0.2%的下降。我选择成功概率高的方法救你是理所当然的。”想和KOS-MOS的冰冷程序辩论是根本不可能的事情。

此刻阿伦也把手放在紫苑肩上，温柔地安慰她。

KOS-MOS仍然没停嘴：“此外，救生舱最多只能负载两名乘客。”

“怎么能这么说！你没有良心吗？”

“紫苑你忘了，我不是人类，只是武器。你就是设计我的，理应最清楚。现在如何决定？搭乘救生舱离开？还是不乘救生舱？如果你对他的死表示悔恨，只有活下来才是最好的选择。不然，中尉的死将变得毫无意义。”

无奈的阿伦扶起悲痛中的紫苑：“来吧，主任。我们走。”

## 获　救

尽管佐哈尔还是给数以万计的古诺西斯夺走消失在异空间之中，但紫苑、阿伦和途中碰见的阿德烈中校三人总算安全撤离了出来，孤零零地漂流在一望无际的星海中。另一旁，独自行动的KOS-MOS不知正在向谁汇报着此佐哈尔并非真品，而是仿制品。报告结束后，她通过遥感找到了附近一艘民用运输船，并用武力强行进入了舱内，由于要向上层汇报，KOS-MOS命令船员向自己的目标第二米鲁奇亚前进。

“船长！收到救援信号！”导航员哈玛大声叫道。

本来就因为船只被劫持一肚子气的船长马修斯更加恼怒：“显示出来！”

“KOS-MOS！”紫苑怒气冲冲地出现在大屏幕上，“不许再反抗命令！把我们收进去，否则我就死给你看！”

谁知KOS-MOS认定她不会乱来根本无动于衷。“你不会是要我们在这里等人来救吧？”阿伦此时有些着急了，“你看看这里，荒芜一片谁能保证会有救援队来？”

“在这之前你们应该就已经因缺氧窒息而死了，大约46小时之后。”

“那你还……”阿伦彻底被KOS-MOS的话吓倒了。

“不过，15小时内有救援队前来的可能性超过96%，所以请放心。我必须优先前往第二米鲁奇亚汇报，这是本社的指示。”KOS-MOS似乎没有动摇自己的决定。

此时舱门打开，走出个白发的优雅少年，“救她们一下又何妨呢？”少年缓步走向KOS-MOS，右手轻轻拍了一下她的肩，俯首低语了几句。“她已经没有异议了，接下来就由船长你来决定了。”

船长命令托尼打开收纳仓将紫苑三人接了进来。众人正寒暄之际，一只古诺西斯透过金属闯入舰桥，一把抓起安德烈中校就要杀掉他。在中校全身晶体化的危难之际，白发男子轻轻伸手点了一下怪兽透明的身体，怪兽在大家目瞪口呆下瞬间化为乌有。紫苑还想仔细盘问，这位名叫卡奥斯（chaos，混沌之意）的男子三言两语就遮掩了过去。

艾尔萨号上，紫苑了解到这艘船原来是盖南·库凯所领导的组织下属。在米鲁奇亚战争时，由米鲁奇亚政府组建的武装组织，现在虽然是和平年代了，却仍然没有全部解除武装，不过举止活动与其他机构也并无不同。在舰上紫苑结识了从U-TIC机关脱逃出来的Ziggy和百式机器人M.O.M.O.，M.O.M.O.的高超驾驶技巧让托尼一阵长吁短叹自己不如小姑娘了。紫苑打听到M.O.M.O.他们也是去第二米鲁奇亚，正好一群人决定顺便同行。



漆黑的星辰中，一架威严的机体正做出沉思的姿态，而它的主人正在诗兴大发。在不远处的杜兰达尔战舰内，一头金发的活泼梅利却在笑话她的小主人。

她的小主人只是一个十几岁的红发男孩子，名叫Jr.：“感觉器情况怎么样？有什么动静吗？”

梅利的姐姐，一头紫发的雪莉稳稳地回答：“完全没有。好像原子都不运动了似的。”

“怎么可能的，一颗行星刚不久就在这里来着啊”

另一边不远处，U-TIC机关的头目正在和安德烈暗中通讯，他这个奸细这次的任务是盯着M.O.M.O.的行踪。结束之后，那个长翅膀的狂傲白发男子也出现在屏幕上。

“原型是属于我的。我已经对这些kirschwasser（德语：樱桃酒，指和M.O.M.O.同一类型的百式合成人）感到厌烦了。”说完之后便在一阵狂啸之中切断了通讯。

这边Jr.他们追寻着6小时之前传来的求救信号，来到了Woglinde的残骸处。就在梅利和Jr.搜索佐哈尔残余资料时，突然受到了U-TIC机关的攻击。激战之后众人逃出Woglinde回到杜兰达尔号，刚一登机连本舰也受到了猛烈的炮火袭击。

“还有完没完了！目标系统转移到高速能量加农炮系统！”杜兰

……射出许多光束，摧毁了眼前所有的……只剩母舰转头就逃。Jr.指挥冲了上……要在获取数据的时候要酷把光缆打断，……

……停泊在某个港口补给，大家发现安德……非常担心，忽然哈玛气喘吁吁地撞了……安德烈在港口上打人了。众人赶到出事……七八个街头小混混血流满地奄奄一息，……哪里来的那么大能量？紫苑返回飞船……找到了自己回来的安德烈，但从他口……问不出来，大家也只好作罢。安德烈自己……跌跌撞撞走到了个隐蔽的地方，取出一支……自己注射药物努力地控制着自己。忽然，……出现了希伯来字母的封印标记，那标记……的标记有几分相似之处。不知何故，……开始变得透明，看来当时被古诺西斯……产生了后遗症产。手一松，注射器滚落到……安德烈满头大汗无力地靠在了墙上……

## 奇　袭

"……紫苑……"

……自己正处在灰蒙蒙的梦中，面前那位……正在对她切切私语。

"……也许已经太晚了……"

"……什么意思？太晚了？什么太晚了？"

"……选择是由他决定……不过你……你也……最后时刻理解他的苦衷。"

……说道："希望你能够理解他，给他带……"

……了，紫苑醒了过来。突然，她感到一阵……鲁奇亚太阳系圈迸发出绚烂的火花。立……紫苑发现超空间的外部竟然有强大……是艾尔萨。周围重力场发生异常，飞……力拉出了超空间！吸入了外面正在等……古诺西斯中！

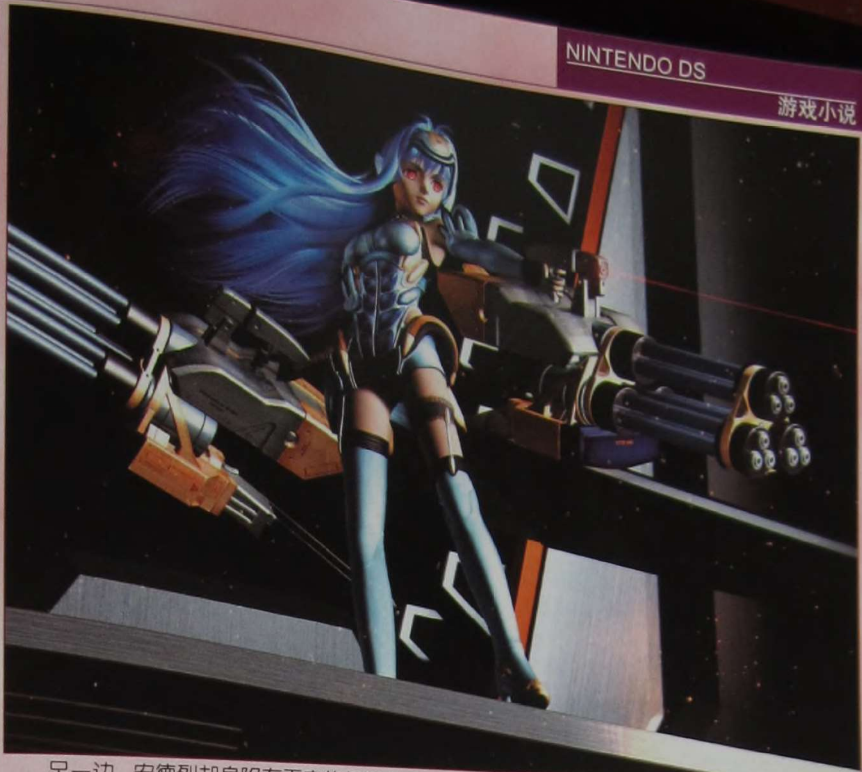
……睁开了双眼，紫苑被周围的景色震住……地面和墙壁闪烁着黑红黯淡的虚幻之……中还有废弃的人类建筑物和广告牌……在古诺西斯的身体之中……这到底……不仅艾尔萨不见踪影，安德烈也消失

KOS-MOS仍然用不慌不忙的冰冷语调报告……大约是巨大古诺西斯的中心地带。这……直径接近16000公里。根据资料显示，……大小的古诺西斯在史料里被称为圣堂

M.O.不禁浑身发抖起来："我感觉不到……活动！飞船怎么样？船长和其它人

KOS-MOS提升了能量，仿佛发现了什么："我……到一个信号，是艾尔萨，而且有什……附近。虽然能量感应微弱，但是这……的Woglinde的佐哈尔是相同的。"……个金黄色物体就在这里？怎么会

……大约10公里左右，众人没有办法只……



另一边，安德烈却身陷在无穷的幻觉之中。眼前出现了一道门，打开它后，呈现在眼前的却是弥漫的战火和堆积成山的尸体。一转眼，画面又切换到他看见过去的自己成为被告在接受法庭的审判。

陪审团："本庭判决被告人，安德烈·切伦可夫，施行第七种人格矫正处置。"

法官："此判决下，以前的你就不复存在，而崭新的你将从新世界诞生！"安德烈的额头上旋即显出被处刑的希伯来字母。

没过多久，在自己的家中，安德烈掐死了背叛自己的妻子，又一次站在了法庭上。

法官："根据联邦法律，现在对被告人开始第八种人格矫正处理。本席宣判，被告人被剥夺12584项个人权利，而作为隶属于联邦的生命体做出处理。依照现行法律，此判决意味着被告人拥有和合成人同等的地位。"

在安德烈掐死大街上的小女孩后，他终于被判成为第九种人格矫正处置的样品……在他的面前，全体监狱人员都肢体破碎血流成河。不远处马古利斯的飞船缓缓降落，走下飞船的马古利斯一脸鄙夷地看着安德烈："对生命来说，最重要的就是留下一份遗产。那就这样吧，现在给我看看你存在的证明……为我效力，只为我一人……"

那熟悉的家乡，无情的妻子，恶毒的小女孩，熙熙攘攘的行人，在此刻的安德烈眼中，都已经完全背叛了自己。

"你不后悔吗？"马古利斯斜着眼神问道。

"不后悔。"切伦可夫握紧了拳头……

紫苑他们终于来到了佐哈尔的地方，巨大的金属板暗暗放出忧郁的光芒，在斑斓的四壁映衬下，呈现出一种鬼魅的气氛。

KOS-MOS："已经确认这个物体有99.99998%的可能性是Woglinde上载有的佐哈尔模拟体。"

紫苑又是一惊："模拟体？也就是说还有原型？你是如何知道这些的？我从来没有给你输入过和这个有关的数据啊！"

突然一个身影从角落中出来，原来是安德烈，他气喘吁吁指着紫苑："是你……正是由你一手缔造的……你还没有意识到吗？"

"中校！你还好吧？我们赶快逃离……"

话音未落，安德烈的身体慢慢开始变得透明，就像古诺西斯一样："你们逃不开悲剧的命运了……我是消失了的行星Ariadne上惟一的幸存者……全都是我的责任，都是为了这块模拟体！Vector公司和军方都出动寻找它……啊！啊啊啊啊啊啊啊啊！"

一股股紫色的能量波动从佐哈鲁冒出全部冲进安德烈Cherenkov的身体中。KOS-MOS的扫描表明不是光子，不是轻子，不是核子，不是引力子……什么人类已知的粒子都不是！在阴森的紫光中，安德烈化身为了凶猛的古诺西斯！

面前这一幕一下子惊醒了Ziggy，他的脑海中瞬间回想起过去发生的那件和现在极其类似的事件："一模一样……一模一样！"

一番苦战打倒中校后，紫苑眼前一片白光，睁眼一看，她已经进入了安德烈的回忆中。黑白分明的世界，白色的大海拍打着宁静的沙滩，安德烈安详地坐在沙滩上望着海浪潮起潮落。

"36年前，引起米鲁奇亚战争的佐哈尔事变第二年。我作为战争的工具而出生在这个世界上。我们那一批人的存在意义就是为了破坏和杀戮他人。能适应这些的人很幸运。在战场上死去的人更幸运。但是我却没有那种机会。无论走到哪里都看不到自己存在的意义，直到战争结束，我依然继续活在这个世界。"

"我没法去适应，但整个世界都在拒绝我。可是马古利斯司令他需要那样的我。我在司令那里看到了我未来的样子。但是即使如此，我要与这个世界沟通还是必须借助药物的力量。因为我无法改变现状，在一切事情都发生之后，我依然没有任何改变。现在我终于明白了。这个世界没有拒绝我，我拒绝了这个世界。紫苑，我喜欢这里。这个地方只有我

一个人存在，没有愤怒，没有悲哀，没有快乐，甚至没有未来……这里只有我自己。就这样自己也慢慢地融化了……感觉好舒服……这就是我一直以来找寻的……紫苑……总有一天你自己也会来这里的……我确信……很快的……一定……能理解……我的……感觉……”

正在众人仍然为刚才的巨变感到震惊时，突然这巨大的古诺西斯开始崩溃，上空也出现了艾尔萨号。众人登机后，发现无数的古诺西斯正在冲着他们追来！飞船无论如何也无法摆脱数以百万计的古诺西斯的包围，就在此时一道激光从上面划破虚空打乱了怪物的阵型。原来是杜兰达尔号因为探测到佐哈尔的信号赶来探个究竟。众人合流后，本来想松一口气，但谁知古诺西斯越打越多，连逃跑都似乎来不及了。

哈玛突然在屏幕上看到奇怪的现象：“嗯？17号甲板的升降梯打开了？谁在那里啊！”大屏幕上顿时现出KOS-MOS的身影！

紫苑大惊：“KOS-MOS！KOS-MOS！做什么呢？快回来！那么多数量的古诺西斯！你一个人应付不过来的！你没有搭载那么强的机能！”

而KOS-MOS却陷入了入神的状态，闭着眼睛自言自语道：“紫苑……伤痛……能使我完整吗？”说完她猛地睁开了双眼，眼睛竟然从红色变成了天蓝色！她顺势一蹬，飘到了艾尔萨的外壳上。

此时杜兰达尔上也忽然乱成一团，百式操作员发现不管如何阻止都无法抑制船上佐哈尔所放出的波动！外部强烈的波动请求正在激发船内的佐哈尔释放出巨大的能量。

而在艾尔萨外面的KOS-MOS，此时缓缓地打开了腹部的保护盖……

一道强光从她腹部冲破而出，瞬间刷白了周围的宇宙星辰，巨大的光芒穿透之处，所有的古诺西斯灰飞烟灭。随后那些光芒带着化为灰烬的古诺西斯的能量又再度吸回了KOS-MOS的体内，而她的眼睛也变回了红色……将一切看在眼中的紫苑，不禁想到是否凯文以前在KOS-MOS的身体中是否事先输入了什么程序。

库凯基金会。

大家都来到艾尔萨号聚会，这才得知原来Jr.其实是这艘船的主人，库凯基金会的二当家，盖南的弟弟。喧闹过后，Jr.决定返回基金会。

Jr.光怪陆离的梦境中，他位于一座六角形的钢丝网中空平台上，抱着一位与其长相一模一样的男孩。男孩只有头发颜色不一样，是漆黑色的。平台空洞中突然放射出耀眼的光芒。

大叫着阿尔贝德（拉丁，白色）的名字，Jr.坠入一片黑暗之中，不停地下落。下方鲜红色的光芒恍若血海，海中冲出一道道如蛇般的光束，缠绕在Jr.周围。

Jr.猛地从噩梦中惊醒，扶住自己的喉咙拼命想呼吸。他伸出右手，上面清楚地刻着红字“666”……

第二天大家都在杜兰达尔上参观，众人四周围绕着巨大的物体。一共十三个板子，好像每块上面都写着名字，而这些名字居然还是圣经中的十二使徒。最中间的名字则是“梅利亚之子”。12个物体的遮板全部打开上升，露出了12块佐哈尔的模拟体！全宇宙的组织，再加上古诺西斯，为了一块模拟体就能够轰炸军舰杀人如麻，而这里居然12块都凑齐了！面对震惊的一行人，Jr.解释到这些是为了提供能量对付古诺西斯的。而在这个大厅的前方小屋内，众人却看到还残存人体一部分的怪物漂浮在福尔马林之中。这些全部是标本，都是人类的古诺西斯变异体。原来在大多数场合下，人类被古诺西斯触摸后，只是变成白花花的物体并彻底粉碎掉。不过的确有一些特例，就变成这种样子……古诺西斯的成分是氯化钠，如假包换的食盐。半透明的身体主成分也仅仅是水和氢氧化钠而已。这些物质到底怎么会构成它们这种生物的谁也不清楚，也没人知道从古诺西斯魔爪下逃脱的人最后为什么毫无例外统统也会变异成怪物。有些人觉得它们是一种新型病毒，还有人认为它们是从另一个次元来到这里的生物，暂时寄居在这种形态中。这让被触摸过的紫苑立刻陷入恐惧之中。

Jr.介绍道，据非正式记载，古诺西斯近八百年来一直都是零散出现的。不过米鲁奇亚战争时，约阿金·米兹拉赫打开了潘多拉的盒子，释放出古诺西斯来肆虐整个世界，而且也正是他创立了U-TIC机关。M.O.M.O.听到爸爸被如此批评，不禁黯然神伤地悄悄离开了……

Jr.答应会将紫苑一行人送到第二米鲁奇亚去，不过要先回到基金会一趟。第二天便抵达库凯基金会。杜兰达尔的尖部从莲花般的基金会底部中央直穿上来，冒出水面，形成了一幢摩天大楼。众人在船内的视角垂直于基金会地面。大家都惊叹不已。随后梅利、雪莉和盖南三人便出来迎接一行人，紫苑不经意间发现盖南右手上刻着红色的“699”，同时对盖南也有异常的似曾相识的感觉……而盖南临走时候也对紫苑紧盯不放，眼中猛地射出绿光，随后回过身来摇了摇头：“不……不可能的……”記一行人，谁又能明白Jr.其实是比盖南还大呢……

众人在人造沙滩上放松的时候，紫苑仍然躺在长椅上工作着。她向M.O.M.O.介绍到，KOS-MOS身上有很多连她们都无法解析的黑匣子，只有最初的设计者凯文对其了如指掌。正聊天中，Jr.出现，向大家炫耀一下能够变换天气的最新产品。按钮一按，海滩上空乌云密布，隐约传来雷声。天空划过霹雳、雷声大作。谁知紫苑却浑身发抖：

“停下来！我讨厌打雷！”

静静看着跪在地上哭泣的紫苑，一旁的卡奥斯仿佛明白她如此惧怕雷声的原因……

盖南的办公室内，一位黑人官员出现在屏幕中。

“你还是这么忙啊，赫尔玛代表。”

“你好啊，尼古雷多（拉丁语的漆黑）。最近怎么样？

“哼，我可不喜欢这个名字。我们目前正在向着你那里进发，同时还携带着一件不太寻常的物品，所以我觉得还是通知你一下为妙。”

“获得第十二件了？这样U-TIC的记录也没说错。”

“对。毫无疑问就是这块导致了最近那起行星消失的事件。除去原型佐哈尔外，总共应该就是这么多了。还有一件事，接触副委员会的百式观测器现在也在我们这里。你最好详细侦查一下，如果U-TIC手中没有模拟体的话，十有八九会把目标放在旧米鲁奇亚上。就更别提……”

“U-DO……”

“虽然不清楚他们最终的目的，但绝不能允许U-DO再次觉醒，不管用何种代价。”

宇宙的另一处，U-TIC机关正在和白发男子商议着什么……很显然他的目标只有M.O.M.O.，而U-TIC仿佛要开始大的行动了，包括“妮菲利姆的歌声”……



## 虚　空

雪莉惊讶地发现，基金会周围突然布满了星际联邦舰队。思绪刚定，一艘联邦舰船向杜兰达尔号

……大震……
联邦议会大厦内，议员们正在星空仪中
大小小的屏幕激烈争执着。在大银幕中，
杜兰达尔袭击 Woglinde 的录像。而议员
辩是否应该限制库凯基金会及其缔造者
鲁奇亚政府的武力装备和对其进行严厉惩
涉及到佐哈尔和百式原型机，有人便提
一下由里博士委员会的意见。由里出现在

……只不过是认真依照最初的计划将百式观
往第二米鲁奇亚。完全是遵从议定条款办

……秃头议员发问道："可是难道你忘了？那
……古诺西斯、企图毁灭联邦的狂人不就是
……亚上培养出来的吗？"
……发男议员："我可以理解你期望庇护亡
……可是莫非连你也参与了这起事

……冷冷地答道："我到这里作证，却被如此曲
……是出乎意料之外。"
……话使议员们又开始炸了锅一般争吵起来。
……定局面，请来了当事人第二米鲁奇亚政
……赫尔玛。

……达尔舰桥，紫苑一群人都在倾听联邦舰队
……告。屏幕上放出杜兰达尔袭击并摧毁
……的录像。
……播音员："联邦绝对基准时间二十一日清晨，
……Tessodora 方面第一一七师海军旗舰
……遭到了库凯基金会所属重装军舰的攻击。
……被指与第二Miltia自治政府同谋。联邦议
……其叛乱可能性的考虑，已经派遣一支舰队
……"
……斯忍不住了："录像合成得挺好的啊。可是
……的绝对坐标居然也会相同……"
……然大怒："这是我们和U-TIC机关那艘战
……的录像！那帮混蛋竟然全都录下来了！"
……是一如既往的镇静："原来如此。所以绝
……完全吻合。'铁证如山'嘛，现在我甚至都
……真是我们干的了。"
……恍然大悟："那这么说，他们下一个目标就
……M.O.M.O.！"
……纷纷飞进基金会，一队士兵乘电梯登
……一位名叫罗曼的女军官站定，命令士兵将
……以外的所有人关押了起来……

……中，众人开始分析原因。U-TIC机关
……渗入到联邦议会，不管怎样也要得到M.
……而且第二米鲁奇亚在战后作为中立区域，
……各种各样的权利和超法规特权，不只是
……有很多人至今还对此耿耿于怀，所以
……人推，形势十分不妙。
……内，前进中的罗曼上尉突然停下来，
……个黑盒子。盖南打开盒子，接通了手机。
……出了赫尔玛的声音。原来罗曼是赫尔
……在军队中的卧底，现在会尽量在杜兰达
……前进行调查。话说一半，赫尔玛的秘
……Vector 的总裁也来电了……
……是不紧不慢的优雅语调："好久不见，

"好久不见啊，威尔海姆先生。自从您从枢密院议长职位上退下来之后我们就一直没有联系了。"

"我很清楚现在的状况。请允许我向议会为您略为美言几句。"

"实在是太过意不去了。"

"实际上，我的'曙光'目前正在向着米鲁奇亚星系驶去，因为我有一些不祥的预感。这次的事件……我想您已经明白了吧？"

"一定是U-TIC机关在背后活动操纵着。"

"没错。这样说来，他们的目的只有一个，那就是在米鲁奇亚长眠的佐哈尔原型，还有……"

"U-DO……绝对不能允许它再度觉醒了。"

"可否拜托您向盖南先生传递一下口信呢？我们会暂时借与他KOS-MOS，随时按他的意愿使用。离'佐哈尔计划'开始还有一些时间，万一出现最坏的局面，她一定会派上用场。"



因为有内应，逃跑还是非常容易的。罗曼中尉向众人介绍了情况的紧急，并说所有对他们有利的证据都已经被篡改，除非 3A 加密保护系统。而正好KOS-MOS 的系统就使用的是这个！要取得KOS-MOS的数据，在没有公司钥匙的情况下，必须通过潜入她的虚拟脑空间完成。众人一路偷偷摸摸终于到了KOS-MOS 调整室，在阿伦的支持下，紫苑用简陋的设备准备开始潜入，但出乎意料的是所有人都被脑虚空间吸了进去……

昏黄的天空下，旧米鲁奇亚的公园中，紫苑面
前有一位小女孩摇摆着秋千，她竟然是小时候的紫
苑！一转身，发现一名中年男子向这边走来，他是
紫苑的爸爸，两人说要去看望生病的妈妈。紫苑刚
要伸手去拽他们，被一个声音劝了下来。那位多次
出现在梦中的白衣小女孩又一次现身在她面前：
"你们父女两个，这是最后一天在一起了……我已
经等你们很久了……有太多事情要谈……"

卡奥斯和阿伦忽然出现在紫苑背后。小女孩伸
手轻轻抓住了紫苑的手："我……一直被称作妮菲
利姆，自从我以这个形态存在那时候起，别人就是
这样叫我的……"

另一边，Jr.、M.O.M.O.和 Ziggy 发觉自己
置身于一片残垣断壁之中。从他们面前走过一支步
伐整齐的队伍。数十名士兵都和 Jr.一模一样，只
是头发颜色是金色的，Jr.认得他们就是U.R.T.
V.，专门为对抗U-DO而制造的战斗机器。这里原
来……是 14 年前的米鲁奇亚……画面一闪，U.R.
T.V.们端着枪发疯一般地四处扫射，遍地都是尸
体……原来都被污染了。一位射杀暴走U.R.T.V.
的黑发少年出现，也与Jr.一模一样，毫无疑问是
当年的盖南。他大叫着鲁贝特（拉丁语，赤红之意）
渐渐跑远。画面又一闪，场景换作出现在 Jr.梦中
的那座六角平台上。盖南精疲力尽，挣扎着向前行
走。突然上方出现了一位一模一样的白发少年，缓
缓飞下来，浑身散发着红光……

公园内，妮菲利姆告诉紫苑 3 人，这是紫苑意
识最深处长眠的记忆世界，是KOS-MOS察觉到并
再现了出来。而且这也是KOS-MOS的记忆。紫苑
回想起两年前端着枪瞄准暴走KOS-MOS的原型，
将她的头部打得粉碎。而就在紫苑面前，KOS-
MOS 原型之前却用手刺进了凯文的身体。
妮菲利姆徐徐说道："连对你来说十分重要的
人……也失去了……你们大家都必须要完整地接受
过去的记忆。你必须……再一次回到米鲁奇亚。"
紫苑的回忆又回到了一所昏暗的病房，外面电
闪雷鸣。紫苑的父亲倒在墙边，母亲死在病床上。
"答案，只有KOS-MOS才知道……去吧……"
妮菲利姆为紫苑指明了方向，阿伦也随紫苑而去。
妮菲利姆看着留下来的卡奥斯说："这样真没
关系吗？已经不能再回头了。"
"我知道。可是对她来说……紫苑太重要了。"




“对你来说也一样吧……你要怎么做呢？”

Jr.三人来到一座巨大的摩天大厦下面，而M.O.M.O.眼睁睁看着爸爸约阿金发疯般地从上面跳下……突然地面消失，三人不停下坠。空中出现一个刻满花纹的圆盘，圆盘放射出耀眼的光芒，笼罩了一切……

所有人都聚集到了同一片森林中，前方不远是个教堂。大家走进教堂，祭坛前有一位正在跪地祈祷的女性，看衣服像是合成人，但感觉稍微有一些不同。女性介绍自己为菲布罗尼亚，而她和紫苑好像认识，但紫苑痛苦地拒绝回忆起来。女性为他们打开了一扇门，夜幕下一座医院的走廊，窗外雷电交加。原来这里就是紫苑的内心，严重精神病症治疗设施，她母亲的病房。房中紫苑的爸爸倒在墙边，一位神秘的女性倒在地上，紫苑妈妈倒在病床上。此情此景鲜活地刺激着神经，紫苑颤抖着说不出话来。突然，四只半透明的怪物出现在房中，开始相互吞食融合。而另一边，Jr.也在后退，他看到的，是自己处在那座六角平台上，十四年前的阿尔贝德正在狂笑，身体如波般变形。紫苑和Jr.的幻象融合在一起，出现了巨大的古诺西斯怪物！将其击败后，它身体放射出无数的红光，将众人包围起来……

紫苑睁开眼睛，蔚蓝的天空下，面前茵茵的草地中央伫立着一棵大树。树下坐着另一个微笑的菲布罗尼亚，两个少女在欢快地绕着树奔跑。

“那边坐着的不是我，是为那两个孩子们造出来的幻象。我的妹妹塞西丽斯和凯茜，这里是为她们创造出来的世界。我借助了KOS-MOS的虚拟构成能力，将这幅场景展现在你们的面前。”话音未落，美丽的世界瞬间变成荒芜阴森的墓场。大树枯萎。树下的菲布罗尼亚已经死去。但是两个孩子仍在快乐地奔跑着。

“这就是囚禁着她们的幻象，人类为了控制佐哈尔而创造出来的束缚咒语。不过对她们来说，这里就是现实世界。我想让你们，将她们从这里解放出来，拜托了，为了我的妹妹们，也为了我们合成人的未来。”

这时妮菲利姆悄然出现在身旁：“不仅仅为了合成人，也为了人、物和一切形态的意识能够继续下去……我和菲布仅在意识的世界中存在，只能对真实世界进行短时间的干预。所以，我把你们叫来是为了改变未来。看吧。”

场景再度变化，众人这次站在了宇宙空间中。蔚蓝色的星球米鲁奇亚出现在面前。突然装备着奇异武器的KOS-MOS从远方急速飞来。米鲁奇亚遍体闪烁着红光，集中在一点向KOS-MOS发射了出去。KOS-MOS双肩搭载的武器中则射出蓝色的光芒迎击。两方火并造成的冲击波，使周边一带的宇宙空间全部被毁。

妮菲利姆面对吓呆的众人解释道：“那波动，就是被称为U-DO的意识体。U-DO就是十四年前吞噬米鲁奇亚的局所事象变移的根源。你们刚才见到的，就是未来U-DO与KOS-MOS本来形态正面交锋的景象。U-DO很快便要觉醒了。那些企图使其觉醒或者试图寻找它的人们，他们的意识正在被U-DO不停吸收着……刚才见到的未来，仅仅是无限可能性事象中的一件。不过那并不代表未来就已经决定了。即便是极为微小的波纹也能够扩散至全局。一切事象，就像水波一样时刻都在变化着。”

“不过在那之前……我本来想让你们直面自己的过去……可是……看来你们还没有心理准备。对不起。”

“可是……为什么偏偏是我们？”紫苑问道

“紫苑，你和古诺西斯有过直接接触吧。但你仍然保持着原来的样子。这就是为什么……不过解释的时刻总会到来的。如果你回到米鲁奇亚……那一切开始的地方……你就会……”

两人瞬间消失在广袤的宇宙空间中。空间中出现一扇门，大伙走了进去。在山洞中，他们发现KOS-MOS被绑在一座石质的十字架上。场景中央是一个石棺。紫苑走上前去，抚摸着KOS-MOS的面颊，手画出十字架的形状念出密码：“汝等将与神化为一体。”话音未落，KOS-MOS放出的光芒便笼罩了整个场景……

一转眼，大家都回到了现实世界，KOS-MOS也醒了过来。紫苑把无法篡改的资料交给了罗曼中尉，终于化解了一次重大危机。阿伦和卡奥斯则坐在长椅上谈心，阿伦为不能安慰伤心的主任感到无用，而卡奥斯暗示他将来一定会成功。而紫苑这边则躺在床上辗转反侧，担心自己交出公司机密会被炒，复杂的心情加上妮菲利姆和菲布的话更加让她心神不宁。

## 歌 声

宁静的艾尔萨号上，卡奥斯正在使用控制台，忽然间听到阵阵阴森忧郁的歌声，卡奥斯脸色瞬间煞白：“那首歌，他们是不允许演奏的……”

威尔海姆总裁的办公室内，他和蒙面男人也听到了歌声。

蒙面男人仰起头：“歌声……”

威尔海姆仍然是看穿一切的表情：“那么已经开始了。”

百式发现无数的古诺西斯正在迅速接近基金会，众人分头去协助民众撤离，而杜兰达尔号负责全力消灭接近的怪物。外层空间中，阿尔贝德的机体也飞出超空间，砍瓜切菜一般击坠了一群古诺西斯。

“太弱！所有人都太弱啦！”他疯狂地笑着，冲进基金会的范围，残酷的战斗仍在继续着……

而基金会内，分头行动的M.O.M.O.看到一个很像约阿金博士的背影，于是便不自觉得紧跟了上去，结果被突如其来的黑影击倒。她醒来之后，发现处在一所陌生的建筑物之中，面前的百式合成人也让她想起了原来爸爸对她说的话：如果总做好事，就能成为真正的人。在迷茫之中，M.O.M.O.一步一步摸索着向建筑物的漆黑深处走去，然而出现在面前的，却是端坐在一堆百式尸体中的阿尔贝德。变态能再生的阿尔贝德扭断了自己的手臂，切下了自己的头颅，想尽方法来恐吓她，终于M.O.M.O.承受不住昏厥了过去……

另一方在外层空间，联邦舰队无论怎样消灭古诺西斯似乎都无济于事，就在舰长私自作决定要消灭库凯基金会端掉吸引怪物的根源时，一束从其它地方射来的光线击中了一大片怪物，Vector总裁的飞船“曙光”以它那宏大壮丽的姿态出现在星辰之间！威尔海姆静静地站在主舰“莱茵少女号”中，抬起了手，第二波攻击瞬间发动，霎时间周围的宇宙一片雪白，方圆百里的古诺西斯被轰得无影无踪……

与此同时，紫苑在杜兰达尔号中也收到了公司寄来的PT弹药，因为据观测，附近空间隐藏着异常力场，需要KOS-MOS发动威力来把那东西从隐藏空间中轰出来。话说到这里，Jr.开口了，他告诉紫苑，那东西其实就叫做“妮菲利姆之歌”，是约阿金的研究成果之一，就是这个建筑，当年摧毁了米鲁奇亚，还召唤出无穷的古诺西斯，必须在一切失去控制之前制止住它。而且M.O.M.O.现在失踪，更需要抓紧时间解决最急迫的问题。在紫苑的指导下，KOS-MOS向估测的目标地区发射了能量

音未落，KOS-MOS 放出的光芒使
景……
大家都回到了现实世界，KOS-MOS
紫苑把无法篡改的资料交给了罗曼中
了一次重大危机。阿伦和卡奥斯则坐
阿伦为不能安慰伤心的主任感到无
暗示他将来一定会成功。而紫苑这边
转反侧，担心自己交出公司机密会被
再加上妮菲利姆和菲布的话更加让她

## 歌　　声

尔萨号上，卡奥斯正在使用控制台，
阵阴森忧郁的歌声，卡奥斯脸色瞬间
，他们是不允许演奏的……”
总裁的办公室内，他和蒙面男人也听
仰起头：“歌声……”
仍然是看穿一切的表情：“那么已经

无数的古诺西斯正在迅速接近基金
去协助民众撤离，而杜兰达尔号负责
的怪物。外层空间中，阿尔贝德的机
间，砍瓜切菜一般击坠了一群古诺西
有人都太弱啦！”他疯狂地笑着，冲
围，残酷的战斗仍在继续着……
内，分头行动的M.O.M.O.看到一个
士的背影，于是便不自觉得紧跟了上
如其来的黑影击倒。她醒来之后，发
生的建筑物之中，面前的百式合成人
原来爸爸对她说的话：如果总做好
真正的人。在迷茫之中，M.O.M.O.
着向建筑物的漆黑深处走去，然而出
却是端坐在一堆百式尸体中的阿尔贝
生的阿尔贝德扭断了自己的手臂，切
颅，想尽方法来恐吓她，终于M.O.
在昏厥了过去……

外层空间，联邦舰队无论怎样消灭古
无济于事，就在舰长私自作决定要消
端掉吸引怪物的根源时，一束从其它
线击中了一大片怪物，Vector 总裁
”以它那宏大壮丽的姿态出现在星辰
姆静静地站在主舰“莱茵少女号”中，
二波攻击瞬间发动，霎时间周围的宇
方圆百里的古诺西斯被轰得无影无

时，紫苑在杜兰达尔号中也收到了公司
药，因为据观测，附近空间隐藏着异
KOS-MOS发动威力来把那东西从隐
出来。话说到这里，Jr.开口了，他告
东西其实就叫做“妮菲利姆之歌”，是约
成果之一，就是这个建筑，当年摧毁了
还召唤出无穷的古诺西斯，必须在一切
前制止住它。而且M.O.M.O.现在失
抓紧时间解决最急迫的问题。在紫苑的
S-MOS向估测的目标地区发射了能量



……妮菲利姆之歌应声出现。
……突然发现，M.O.M.O.的电波正好
……正中央，Jr.恍然大悟原来她是被阿
……而阿尔贝德则是他黑暗的另一半……
……将进入歌声时，紫苑突然发现歌声的
……她母亲病房窗户外的一座屋顶……一
……的脊梁，这到底意味着什么？这一切
……联系在了一起……
……过迷宫，来到了正中央，吃惊地发现阿
……用手伸进M.O.M.O.的头颅挖掘数据！
……的M.O.M.O.，Jr.受尽刺激，浑身
……的火焰，将阿尔贝德狠狠顶到了后墙
……机救下了M.O.M.O.。Jr.和阿尔贝德
……激烈碰撞，整个房间在巨大的能量撞击
……一般。就在双方僵持不下时，空中
……蒙面人，将阿尔贝德放走，自己留下来
……一行人。
……歌声的阿尔贝德，满意地回想着刚才在
……O.脑中挖到的信息，在一层层的保护一层
……之下，那最核心的地方居然显示出由
……OS保护着的紫苑的图像！
……终于恍然大悟：“约阿金看来真的不想
……得到那数据啊，好吧……事情更加有趣

……击败蓝蒙面人之后，他却毫发误伤，而
……紫苑很熟的样子……让紫苑百思不得其
……后，歌声也完全停止了运作。为了安葬
……贝德弄死的百式，众人决定摧毁歌声。
……炮火都在接近的时候被空间扭曲弄歪了，
……歌声开始吸收附近宇宙的古诺西斯，上下
……的光芒。此时阿尔贝德又出现在众人屏
……最后的好戏即将上演。霎那之间，整个
……奇亚星球都在晃动，就在其不远的空间
……巨大的建筑物呈现在宇宙之中，令星球上
……远在第五耶路撒冷的由里博士惊讶得说
……
……天之车……我出生的地方……”M.O.
……地说道。

## 脱　　出

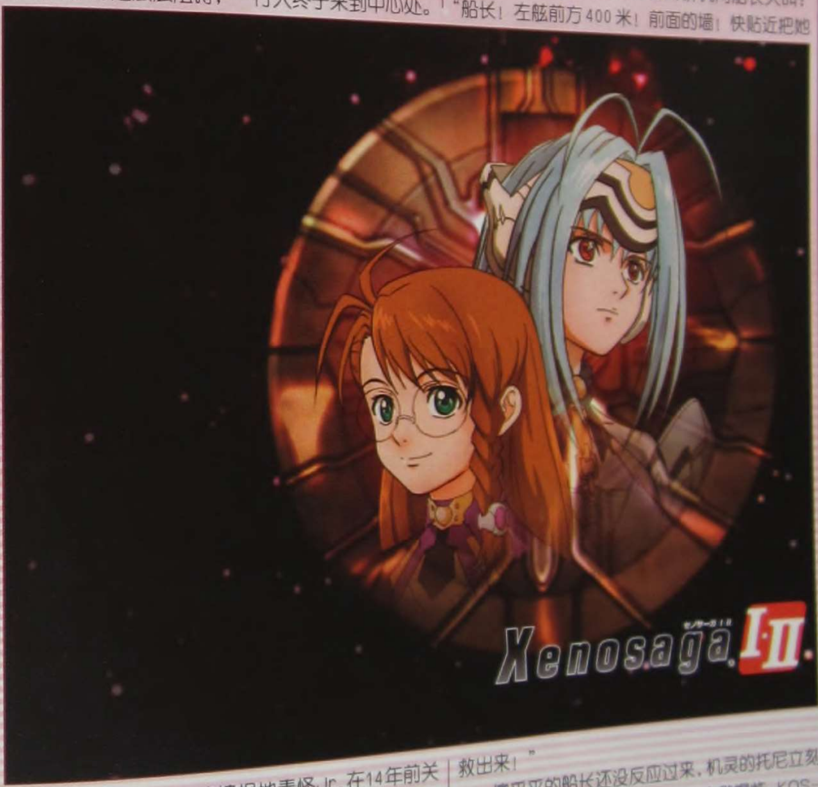
……内，一架紫色飞船飞过，蓝色头巾人
……
……白痴，只知道召唤一些不需要的玩意，忘
……了吧。”
……一个不知名的声音：“不用管它。回来吧，

……露出了自己的脸，原来真的是已经被
……杀的巴吉尔！
……管辖？我不受你管辖。还有，不要在我
……我还不习惯这个。哼，约阿金的资
……于这个，你真是个狡猾的混蛋，好吧
……不过下次我会按我自己的安排。”
……“就是这么打算的。”

……期间，歌声渐渐嵌入了天之车的中心部
……博士那里了解到，当时约阿金建天之车
……宇宙的真实形态，也就是我们自己
……形态，但是却被他在那时带走了。
……歌声和佐哈尔三位一体联系起来的话
后果不堪设想，因此当年他们就把天之车扔进了黑洞深渊。

在另一边，天之车仅仅射出一束红色电波，联邦的众飞船就被尽数摧毁。它吸收附近古诺西斯的样子，不禁让紫苑想起了当时KOS-MOS放光轰击怪物后也将它们吸收的模式……阿尔贝德解释道，佐哈尔原型在米鲁奇亚上会释放出一种微波，探寻佐哈尔的古诺西斯会与其发生反应。所以天之车就可以以这些怪物为媒介，收集佐哈尔的波动，并贮存启动所需的能量。这些知识都是他在M.O.M.O.的脑中挖掘来的。阿尔贝德此时将天之车的炮口对准了第二米鲁奇亚星球，挑衅Jr.来天之车内部接受挑战。在众人的鼓励和支持下，紫苑一行人终于进入了最后的迷宫。

在内部他们陆陆续续发现了一些奇怪的资料，比如在战争期间有问题的整整一批合成人，患有严重精神问题的伤病员，还发现了“逝去的耶路撒冷”的信息。卡奥斯好象对“逝去的耶路撒冷”很了解，告诉大家很久以前那曾是人类的故乡，可是现在谁也无法接近了。说实话谁都不知道它目前到底准确的位置在哪里。而且政府已经实施了多年的计划加以寻找。穿越层层阻碍，一行人终于来到中心处。




久等了的阿尔贝德愤恨地责怪Jr.在14年前关闭了自己的心，让所有U.R.T.V.的精神连锁当时就全盘崩溃，导致同伴们一个接一个都被“歌声”侵蚀掉。但实际上他却要感谢Jr.，因为托他的福，阿尔贝德一个人便找到了那条通向崭新世界的路。说罢他就将巨大的古诺西斯通动力炉融合在一起，自己逃脱了出去。

众人苦战之后发现好像天之车正在变换方向，正在向着第二米鲁奇亚坠落。按照现在的速度降落，大约八分钟后就会进入大气层。惟一能够解决危机的办法是此设施分割为大约28000部分，其中99.6%会在降落之前摩擦燃尽。但从启动系统到释放所有部位需要整整一分钟，这样一来就没时间回飞船了。大家一筹莫展之际，KOS-MOS挺身而出，



在大家的劝说下，紫苑也终于狠心一扭头向外面跑去。走到门口的时候，她回头对着KOS-MOS表情严肃的大喊：“KOS-MOS！一定要回来！听见没？一定！”

1分钟快过去了，艾尔萨附近地区开始更加激烈地崩塌，天之车几近分崩离析。可是KOS-MOS仍然没有回来。

摇摇晃晃的托尼实在无法驾驭住飞船：“船长……坚持不住了！”

马修斯：“小主人！”

Jr.无奈之下：“好吧好吧！起飞！”

紫苑赶到飞船启动的震动，立刻心提到了嗓子眼上：“船长！不可以！等等！”但飞船仍然在千钧一发之际起飞，紫苑无助地抓着舱门边，泪流满面随飞船远去。

妮菲利姆的声音突然出现在她耳边：“不要担心，紫苑。不会有事的，用你的心去看……”

“用我的心……去看……”

紫苑闭上了眼睛，看到了KOS-MOS正在通道内跑向飞船！紫苑立刻对着对讲机向船长大叫：“船长！左舷前方400米！前面的墙！快贴近把她救出来！”

傻乎乎的船长还没反应过来，机灵的托尼立刻大转舵，向着左舷冲了过去。墙壁突然爆炸，KOS-MOS从中跳飞了出来。紫苑立刻伸出手去抓住了KOS-MOS的右臂，拼命把她拉上来。艾尔萨再度起飞，飞速在瓦砾之间穿梭。

船舱内，紫苑一屁股坐在了地上：“呼……KOS-MOS……真该让你减减肥了。”

KOS-MOS眨了眨无辜的大眼睛，面无表情地看着紫苑。

紫苑的泪水一下子夺眶而出，将她牢牢抱在怀中：“谢天谢地……”

## 光　翼

艾尔萨在托尼高超的技术下大难不死，终于冲出了天之车。外部空间内碎片开始被大气层蒸发。突然飞船内警告红灯又开始闪烁起来。察觉到不妙的紫苑和Ziggy跑进舰桥，发现整座飞船都被包围在熊熊火焰之中。

急得手忙脚乱的阿伦大声疾呼："就像我刚才说的！进入角度太陡了！"

托尼也急了："无法调整！船体控制全部没有反应！因为刚才的碎片撞击，远地点和突入平衡器已经损坏。逻辑向量不可能再进一步调整了！"

船长眼看这一切也只能干着急："一群笨蛋！别瞎抱怨快干事！想被烧死吗？"

话音未落艾尔萨脱离了控制，急速坠落。船外温度突破最高限界值！

而在内部第一机甲库内，卡奥斯独自静静地靠在墙上，脑海中回忆起妮菲利姆的话："你会怎么做呢？"无法定夺的他低头不语，静静看着自己的双拳。忽然间，KOS-MOS从调整室中坐电梯下来，从卡奥斯身边径直走了过去。

"你……等等！"

KOS-MOS头也不回："将你的伤痛……交付于我……"最终她走出了机甲库，而卡奥斯的嘴型则说出了几个字，仿佛是在叫某人的名字。KOS-MOS从舱口直接飞出，向船体正下方高速移动。这时舰桥上的人也发现了，紫苑顿时急得惊慌失措。

KOS-MOS仍然用平稳的语调说："紫苑，我现在要用能量屏障来保护艾尔萨，请在这段时间内将船体恢复至正常状态。"

"别开玩笑！用你区区的身体能干什么！"

"不要担心。根据试算结果，将现状维持1分20秒就可以拯救飞船。"

"可是这样你就会被烧尽的！别做傻事！"

KOS-MOS根本没有听进去，开始准备启动能量屏障："很高兴……能为你服务。"

通讯画面突然中断。外部摄像机损坏！无论紫苑声嘶力竭地趴在仪器台上大喊都已经晚了。

忽然间，卡奥斯的双手开始放射出耀眼的金色光芒！在梦中世界的墓地，妮菲利姆也察觉到了变化，抬头向灰色的天空中望去。在一个谜之场所，一位神秘的黑发少年正在搭出奇迹般平衡的积木，他也意识到了什么，停下了动作。而在"曙光"执务室，总裁面带微笑，饶有兴味观赏着眼前的"秩序罗针盘"放射出夺目的光辉描绘着宇宙的进程。

KOS-MOS的躯体承受不住极度高温，开始氧化。头部的部件因为摩擦突然脱离！她不顾紫苑的呼喊，双臂伸开，终于开始启动能量屏障：猛然抬头，眼中第二次变为神秘的蓝色，发射出强烈的蓝光！从她身上猛然发出银白色的光芒，形成了一片片巨大的银白色翅膀，羽毛形状的能量波从飞船窗外纷纷飘过。翅膀迅速覆盖了整座飞船，严密地将其保护了起来。周围的宇宙闪过一阵强光，全部转白……

第二米鲁奇亚，艾尔萨毫发无伤地飞行在海面上。可在舰桥上，大家却全部低头沉默不语。船长将自己的座位上升，看到了第二米鲁奇亚的旭日，忽然他的表情无比兴奋，冲着下头就喊开了："喂！打开船首副摄像头！快看哪！"

显示器上应声出现了傲然伫立在船头的KOS-MOS，天蓝色的头发一缕缕随风起舞，坚定的目光扫视着前方的一举一动。舰桥内顿时爆发出哄天的欢呼声，伴随着艾尔萨向着远方清晨的太阳缓缓飞去……



紫苑双亲的坟墓前，一位男子（紫苑的哥哥仁）来到墓前双手合十。他抬头望去，天空中布满了燃烧着的天之车的残骸，仿佛流星雨一般。艾尔萨夹在其中徐徐飞过……

盖南的办公室中，他和和黑人大叔正在交谈。

"从目前状况来判断，U-TIC机关的目标绝对在米鲁奇亚上。阿尔贝德也被这股执念被吸引了过去。"

"U.R.T.V.的阿尔贝德？还活着？！"

"他是不会死的……直到那个时刻来临……"

外层空间中，阿尔贝德嘴角斜笑得看着刚发生的一切：

"很壮观嘛，剩下的就等着小桃子与U.M.N.连接，我的目的就会达成了。仔细留意我的消息吧，鲁贝特！"

在一阵阵狂笑之中，他的机体迅速拔高，瞬间消失在太空中……

"曙光"执务室内，红衣人正做着报告：

"已经确认阿尔贝德的机甲进行了空间转移。这样可以接受吗？"

总裁面朝窗外无垠的星海，根本无人能够清楚他究竟在想什么："嗯，没关系的。通往'埃布尔方舟'的大门……唯独他能够开启。"

"他有可能会与U-DO再次连接的。"

"不会的。他没有那么强大的力量，仅仅是一把钥匙而已。但我们需要有心理准备，他很可能会引起局所事事变移，可你们不就是为此而存在的吗？不过，他的意志闪烁着如此耀眼夺目的光辉，让他就这样充当个小角色实在是有些过意不去。你也这样想吧？"

艾尔萨的舰桥中，紫苑焦急地背对着门等待着，将头发卷拧了又拧。忽然KOS-MOS和卡奥斯走了进来，众人全部跑上前去欢迎。紫苑慢慢地转过身来，看到了KOS-MOS。而KOS-MOS则仍然是万年不变的面无表情："任务完成，紫苑。"

紫苑想伸出手去，但是迟疑了一下。她将手徐徐放下，稍稍颔首，接着仰起头来，双手如天真的小女孩一般背于身后，喜悦之情溢于言表："欢迎回来。"

## 抵　达

活着的感觉真是好呀。"阿伦庆幸自己能活着抵达，众人也都面露微笑，在经历了那么惊心动魄的危险之后，大家心中也如释重负。紫苑把M.O.M.O.交给阿伦带往UMN管理中心并将KOS-MOS引交给二局后只身到街上和一些以前的老熟人一一做了问候。

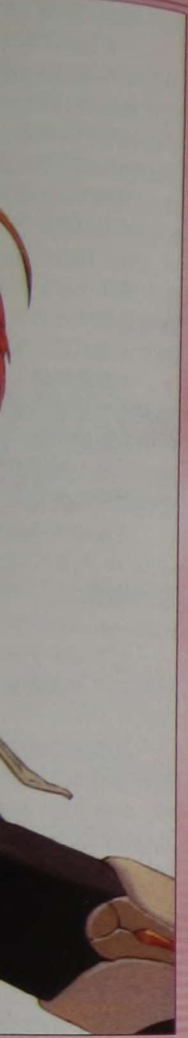
"家里的感觉果然不一样呀。"望着夜空中的点点繁星，紫苑感觉到一阵强烈的归属感。尽管自己和哥哥相处得总有些不融洽，但不管怎样这里是她久违的家，也是惟一的家……

翌日是M.O.M.O.解析的日子，解析室里所有人都在给她加油鼓劲。

"不用紧张，这只是解析的准备而已"

"嗯，我会努力的。"MOMO向身边的Ziggy点了一下头，坚强地说，"MOMO是由自律调整型而来的，像这样的调整可是第一次。"M.O.M.O.身体开始悬浮起来，蓝色的光球将她全身笼罩。

"放心吧，不用害怕。"Ziggy鼓励道。"为了进行解析，模拟人格层的机能将会停止模拟感情表



另外抽象认识机能将会暂时停止，请不用担心。”工作人员一边说一边对M.O.M.O.示以微笑。

“模拟…感情……”M.O.M.O.张开嘴有些不解。“模拟人格说到底只是个人喜好的选择机能，对机能没有任何影响。”听了工作人员的回答M.O.M.O.心中不禁涌起一丝不安与难过，“M.O.M.O.的心……只是一种可选功能吗……”

“现在她的人格层已经停止了吧。”Jr.关切地询问。

“是的……我感觉自己好像做了很过分的事情……胸口一阵一阵地刺痛还记得我和姐姐……在第二米鲁奇亚被当成药品试验体的时候身体变得空荡荡的，那种感觉至今想来都很可怕……”梅利深有感触，“就算是我们人类这种厚脸皮的生物也会这样想。被人说自己的心只是一种机能的话，谁都会被深深刺痛。”Jr.低下头不忍再看下去，“我们的心说不定也是神造出来的玩具而已……”

“确定百式原型的精神屏障，对百式原型接触开始。范围确保，开放分区，开始倒数5，4，3，2，1。主脉冲开始接收信号，检查人格层由320到480扫描完成。”检测人员按部就班的进行着解析。

“坚持一下M.O.M.O.，再过一会你就不用再受苦了。完了后我们一起去玩。”梅利此时仿佛和M.O.M.O.心系一线，她此时的感受自己最能够体会。

“最终障壁的解码类型解读，防御全部解除，各监视器读数正常。”解析进行到了重要关头。突然M.O.M.O.有了反应，“不……行……”M.O.M.O.挣扎着低声吟道。“M.O.M.O. 发生什么事了，你想说什么？”梅利一下子紧张起来，心中涌起一阵不祥的预感。M.O.M.O.艰难地一字一字的吐出来：“这……是……个……陷……阱……”

“从不可视领域传来的高速语言引起大量干涉！”

“防壁逻辑崩坏达68%，执行紧急切断被拒绝！”

“信号异常，脑波频率不安定。”

“终端向U.M.N.网络开放，无法确定入侵路线。”

“深层领域内轴突正进行多重连结新的大规模全息照相正在重新构成。”

所有工作人员慌乱起来，所有的紧急操作都被拒绝。

“这是阿尔贝德的陷阱吗？”盖南似乎意识到了什么，所有人中他是最善于思考的一个。

“离防御逻辑崩坏还有20秒！这样下去，所有的数据都会流出。”解析员惊呼起来。M.O.M.O.的母亲由里接过解析员座位开始操作。Ziggy大呼：“博士，你想做什么？”“利用紧急控制密码将数据破坏。”博士回答道。“不可以！这样做M.O.M.O.她会……”“没有其他办法，无论如何也要阻止Y资料落入敌人之手！”“博士！”由里博士的手指悬在空中，Ziggy的一喝使得博士产生了犹豫。难道剩下的女儿消失要在自己手中？这一两秒间的犹豫没有人会知道有多少悲喜在由里心中冲撞。

“网络自行展开屏障，不受这边控制。强制切断，内部开始自行崩坏，展开的数据正在消失！”“怎么会这样！我还没……”由里看着自己的手，分明没有按下按钮。“怎么回事？”Ziggy问道。“M.O.M.O.自己将神经回路切断，让自己的记忆分散！为了守护他爸爸托付的东西，M.O.打算让精神自爆。”Ziggy被由里的回答深深镇住，如此一个看似柔弱的小女孩，内心却如此的坚强。

“M.O.M.O.！”博士此时也再也掩饰不住作为母亲的那份爱女之情，眼睁睁地看着自己女儿如此让她痛不欲生。

“百式原型机系统机能停止。”操作员进行了最后的状况报告，Ziggy和由里离开控制室，径直向M.O.M.O.跑去。屏幕突然一阵抖动，阿尔贝德出现在影像中。

“哟，喜欢我送的礼物吧。”阿尔贝德变态般的笑容又一次让众人愤怒。“自己的身体坚守着遗产哦，真是勇气可嘉。无论怎样可爱，说到底都只是一个玩偶，被博士的戏言蒙骗，一直等待着变成人类的奇迹出现。”

“你居然敢说她是‘玩偶’！”Ziggy此时恨不得能立即将他碎尸万段。一阵狂笑后，阿尔贝德从屏幕上消失，由里拼命地为自己的女儿M.O.M.O.作心肺复苏。

“这次我一定可以救活你，这次一定可以……”

## 潜 入

其他人也相继知道了M.O.M.O.身上发生的意外，这使得大家的心情一下子又低落下去。好不容易从先前的大战中解脱出来，却又陷入了这样的困境中。

“M.O.M.O.她居然发生了那样的事。”

“基础机能已经恢复……命总算是保住了。但是相当于人类大脑的神经网络部分处于支离破碎的状态。为了复原“Y资料”，我想借助Vector三局的技术。事态已经发展到现在，已经不单单是我们一个自治体的问题了，我代表第二米鲁奇亚政府正式请求你们的协助。”赫尔玛通过视频通讯与紫苑他们进行了联系。

“M.O.M.O.为了守护父亲的遗志才……我知道了，请务必允许我们参与协助，M.O.M.O.也是我们重要的朋友。”

“这么严重啊，不过如果要从三局调派人手的话相信要花相当的时间。希望到那时M.O.M.O.不会出什么问题。”阿伦有些担心。最近的事情让他这个大男人也变得有些担惊受怕。

紫苑和阿伦两人向三局申请了协助，解决了当前的器材和技术问题，大家汇集到UMN管理中心，准备通过潜入M.O.M.O.的深层领域来复员其神经网络。

“潜入实验对象是主任、Jr.、卡奥斯、Ziggy四人，接下来会从二局把KOS-MOS的资料也同时送入精神疑似空间中，有她在，也会让人放心一点。”阿伦解释道。

“不愧是阿伦，想得还真周到。”紫苑称赞道，又能和KOS-MOS并肩行动多少让她有些欣慰。

“潜入对象是以小樱的记忆为构造模型的M.O.M.O.深层领域。像上次潜入KOS-MOS的精神疑似空间一样，可能最在对接近空间和时间轴的共有者的记忆进行再生共鸣。”阿伦继续说道。

“那就是指我吗？”Jr.插了一句。

“听由里博士说，小樱患的是因中枢神经系统受损而引起的病患，你跟她有过接触？”Ziggy补充道。

“有。她的症状被认为是跟U.M.N.的波动异常存在着某些联系。她的治疗是作为我们U.R.T.V.的U.M.N.连接训练一起在尤里耶夫设施中进行的。”

Ziggy的疑问顿时冒了上来：“我想问一件事，U-DO究竟是什么东西？你们U.R.T.V.又是为何被作为反U-DO武器而制造呢？”

“Unus Mundus Drive-Operation System，名字听起来好像是U.M.N.的控制AI一样。但那绝对不是人类可以造出来的东西。”Jr.一边沉思，一边回应Ziggy的问题。

紫苑似乎突然想起了些什么：“那绝对不是AI，如此单纯的东西是不可能引起那种程度的局所事象变移的。”

“对，那只是糊弄人的名字，我们最初也深信那是所谓的潜在于U.M.N.上带有危险波动的人工意识体。真是弥天大谎，我们的父亲尤里耶夫开始就全都知道。”Jr.的诉说将大家带回了自己14年前的记忆……

14年前的某天，U.R.T.V.全员围着一个无底深坑，U-DO正从深处涌出。

“精神连锁展开！所有U.R.T.V.将固有波长以我为基准同步！”Jr.大声喊道。一旁的阿尔贝德拉着Jr.的一角衣袖一味地哭泣，Jr.提起他的手，“来了！”全U.R.T.V.伸出单手，能量形成一青色的圆环将刚涌出来的U-DO制压住。“不要放开手，我好怕。”阿尔贝德全身发抖，眼中充满着内心的恐惧。“集中精神！阿尔贝德，按照平时训练那样



做就可以了。”Jr.把目光移回到眼前的U-DO，脑海中突然涌出令人可怕的一幕，这幻像仿佛是一只翅膀撕破大地，整个星球就像松散的泥巴般轻而易举地粉碎了。“这是什么……”Jr.低吟着收回了连结上的右手，后退了两步。

“怎么了？”幼年的盖南转头问道。

“紧急回避！关闭精神连结！！”Jr.突然间大喊起来。所有U.R.T.V.成员一同吃惊的望向他，“虽说是精神波动，用力学来说这可是一种反存在冲突。我们的冲突将会转变成热量！爸爸那家伙早就知道了！”

“连结已经完成了，停不下来的。”

Jr.试图走出去，阿尔贝德死命地捉住他的手哭着：“不要。不要放开手。”

“不行，马上切断！”

“不要放手啊！”

Jr.挣脱了阿尔贝德，连结被强行切断，U-DO肆无忌惮的侵入标准体的身体，然后扑向阿尔贝德，接踵而至的是那一声惨叫……

每次回想起这可怕的一幕都会让Jr.非常难受，这次也不例外。“那么它的实体是？”Ziggy有些好奇。“就是作为反存在的我们也没有不知道，那是一种根本没可能被人类所控制的上位领域能量般的存在。”Jr.若有所思的不想再继续想下去，这一切对他来说一直是个挥之不去的阴影。

“精神疑似空间构造完毕，非局所连结随时可以开始。”众人谈话间阿伦已经做好了潜入准备。

“OK，开始吧。”紫苑回应道。“这方面我可是专家了，大家放心吧。”阿伦得意地笑道。“嗯，那全靠你了。”

“KOS-MOS 的数据传送已确认，再构筑开始！”

众人睁开双眼发现来到一个翠绿的小院，眼前是一所别致的双层小屋。“这里是哪儿？”Ziggy一边观察周围环境，一边耐不住发出疑问。

“这里是潜在于M.O.M.O.深层领域之中，小樱的内在世界。”Jr.解释道。不远处M.O.M.O.愕然坐在屋外的长椅上。“M.O.M.O.！你没事吧，听不见吗？回答我啊！”Jr.呼喊没有任何响应。

“没用的Jr.她是不会回答你的。”紫苑安慰Jr，向前跨了几步。

“为什么？她不是就在那里吗？”Jr.睁大了双眼，那目光透露的满是不解和疑惑。

“她现在是处于人格层休眠状态，而且神经网络还被撕裂了。不可能理解我们说的话，甚至连听不听得到我们的问题也是个未知数。”

“怎会这样，可恶！”Jr.咬牙切齿地说到。

“在这里的M.O.M.O.只是她无意识上的产物，就算做出任何的举动都只是条件反射而已。”

“还在磨蹭什么，我们不是没时间了吗？还打算让M.O.M.O.继续担心下去吗？”Ziggy在一旁提醒到，尽管自己与M.O.M.O.认识才没多久，但他与M.O.M.O.的感情是所有人当中最深的，俨然一对父女。

“知道了，M.O.M.O.你再忍耐一会儿。”

大家进入小屋，屋子里面和外观一体的别出心裁，一尘不染的家具整齐地摆放着，甚至连人住着的气味也没有……不经意的打开楼梯旁的小柜，用贝壳装饰的宝石音乐盒响起温馨的旋律，就像是这小屋中惟一的娱乐……二楼的房间里，简介朴素的摆设，床上躺着一个和M.O.M.O.一模一样的小女孩。

“那是M.O.M.O.？”紫苑有些惊讶。

“不是，这是小樱。”Jr.的话语打开了众人的不解。

一行人在深层领域了解了很多之前的事实，阿尔贝德被U-DO所侵蚀，小樱因阿尔贝德而死，种种不解也逐渐被打开，但谁也没有想到包括前潜入深层领域这一切都只是阿尔贝德阴谋中的一环而已。在M.O.M.O.深层领域深处，从UMN管理中心阿伦利用特殊通讯器发出了紧急呼叫。

“主任，精神疑似空间场景构造体开始急速崩坏。系统并无异常，可能M.O.M.O.那边依然有陷阱存在。”

“果然还有。潜入精神疑似空间的可能性被预测到了。”

“阿尔贝德……是这样叫的吧，那个男人如果也是小樱的相识，说不定将Jr.弄到这里也是他的计划。”Ziggy说到。

“精神疑似空间的通道被侵入！”

众人还未来得及反应，阿尔贝德就已经用右臂勒住Jr.的脖子，深深的嗅了一下Jr.的头发：“这气味真舒服，愤怒占据全身散发出来的气味。”

“Jr.冷静点，兄弟交恶一定很让你伤心吧。”紫苑不想看到任何争斗。

“交恶？我们这样的关系没什么不好啊，小姐。”阿尔贝德的冷笑总是让人感到恶心。

Jr.怒吼着开始挣扎，“我要好好教训你！”

“对、对、对！就是这样。来吧，把积了这么多年的全都释放出来！”阿尔贝德仍在挑衅。

Jr.把阿尔贝德震开，阿尔贝德站起来两人再次开始对决。两人所释放的能量引起剧烈的波动。

“住手Jr.，这样子斗下去痛苦的只会是你。”紫苑呼喊着制止Jr.

“等等，紫苑。Jr.控制不了自己的力量。”Ziggy拉住紫苑。

就在此时，M.O.M.O.仿佛恢复了知觉，现实和疑似空间中的M.O.M.O.同时叫道“住手！”空中出现一个巨大的圆形纹章，M.O.M.O.放出的紫光直冲纹章中心部。“你们中计了，这么单纯可真是容易对付啊，机械构造的天使？博士他也太异想天开了，不在她身上赋予类似人心的东西岂不是更安全？”

阿伦通过操作将众人传送回现实世界，M.O.M.O.的意识此时也已经恢复。“M.O.M.O.醒了吗？Y资料呢？”紫苑关切地问到。

“这14年间我们最惧怕的‘钥匙’已经流出去了，时局已经起了变化，谁也阻止不了。”由里博士情绪低落，脸上满是沮丧。




## 激　战

阿尔贝德解开的封印令早已遗失的通向旧米鲁奇亚的回廊再次出现，由此也使得联邦政府和移民船团两个阵型围绕佐哈尔原型展开了侵略作战。预测到此次事象的移民船团强行突破联邦舰队的包围开始登陆旧米鲁奇亚。混乱的联邦政府对事件作出对策时已经太迟，无论是在派遣舰队镇压该宙域，还是统一战场指挥等问题上都进行得十分不理想，无法阻止移民船团的侵攻。

另一方面，紫苑和阿伦接到命令返回驻留在米鲁奇亚宙域的曙光号，第二米鲁奇亚政府代表赫尔玛为了支援联邦对抗移民船团的侵略也开始派出米鲁奇亚驻留舰队加以牵制。同时赫尔玛秘密地接受Vector以及小委员会的支援，计划单独夺回佐哈尔原型。任务的实行则交由Jr.众人。

曙光号，一局，紫苑房间内。

紫苑和自己的学妹美雪正在视频通讯。

“就是那样，大家乱成一团了！学长，你在听吗？”

“我在听，你清楚现在的状况吗？因为位相空

戒严令已经发布了。"
"当然知道啦。突然出现了通往旧米鲁奇亚的回廊，观测组的人都一团糟了。"
"那你知道了还在这里偷懒。"
"学长才在偷懒吧，KOS-MOS 的行动记录老是上去，局长很生气呢。"
"好了好了，这些我都知道，我有点累了，今天就这样吧。"
紫苑切断了屏幕，"我累了吧，喝点镇静剂睡一觉比较好。记得阿伦应该有很多营养补助食品。"从阿伦那里取来镇静剂吃了后，紫苑一头栽下就进入了梦乡。
"这里是……"梦里的紫苑看到两个容器的背后，是熟悉的金黄色金属片物体，"这是佐哈尔？"紫苑不敢确定。一个熟悉的身影此时出现在她眼前。"菲布罗尼亚是你吗？"紫苑问道。
"紫苑。"
"菲布，这到底是怎么回事？这是哪儿？你怎么会在这里？"紫苑一口气问了好几个问题。
"这是囚禁我妹妹们的牢笼，为了佐哈尔而打造的冰冷牢狱。"
"这里是……不过，我看不见她们啊。"
"紫苑，把她们从这牢狱中救出来吧，把她们从人类创造出来的枷锁中解放出来吧。"菲布哀求着紫苑说。
"我不明白……这里究竟是哪？怎么才可以帮她们？我一无所知啊！"
"你一定会来这里的……拜托你了，赛西丽亚和凯茜就拜托你了，紫苑。"菲布随着她的声音一起慢慢消失。
"等等！菲布！"紫苑从梦中惊醒，"是梦吗？糟了，要送资料给局长！"猛然想起自己还有重要任务在身的紫苑快步来到资料传送室，传送数据过程中突然房间气氛突变，又是那静止般的空间，静止般的时间，白衣少女妮菲丽姆又一次出现在紫苑眼前。
"妮菲丽姆，果然是你。这全部都是你搞出来的吗？"紫苑质问到。妮菲丽姆沉默着一语不发。
"这究竟是怎么回事？你和菲布究竟想告诉我什么？"
"菲布她一直在等你，已经没时间了。"妮菲丽姆的言语仿佛是直接进入紫苑耳中一般清澈透明。
"等等，那个梦的地方是哪儿……"
"紫苑，你一定要去。然后在那里做一个重要的决断，那是为了她们也是为了你。那对于你的过去和未来都十分重要。"
"决断？过去和未来是什么意思？"
"路已经打开了，去完成她们的心愿吧。"
"路？你是说米鲁奇亚？菲布的妹妹在米鲁奇亚！"之前阿尔贝德打开了通往那里的回廊，紫苑立即联想到这一点。
"紫苑，没时间了，在'他'再次觉醒之前，把菲布的的妹妹……"
"主任你在吗？"阿伦的来访使得紫苑与妮菲丽姆的谈话还没结束，少女就消失得无影无踪。
"啊，主任现在有时间吗？如果可以的话……""不好意思，我必须要出去一会儿。有事的话稍后再说。"阿伦难得的男儿勇气还没显露完就被紫苑打断。"啊？怎么了？急着去哪儿啊？"阿伦有些不甘心于是追问起来。"旧米鲁奇亚。""是吗……很浪漫的地方啊。啊？米鲁奇亚！等等，等一下！主任你是说认真的吗？你清楚外面的情况吗？戒严令都出来了，战争已经打响了。此外你要怎样去啊，现在可是非常时段，没可能得到U.M.N.管理局的转移许可的。"阿伦有些不相信紫苑的回答，一下子显得有些语无伦次。




"不用担心，我有主意。这曙光号内有凯文前辈在KOS-MOS开发时同期研制的宇航机。利用那东西就不需要通过U.M.N.也能够航行。"
"啊，确实如此……你说什么？那在Vector中也是AA级的机密。有你说得那么简单吗？"阿伦再次惊呼道。
"我走了，我已经决定了。请不要阻止我，拜托了。"紫苑边说边快步离去。
"又来了，真是的……为什么我会对这么乱来的人……等一下，主任！"阿伦担心地跟了上去。

紫苑阿伦两人避开了重重阻碍，终于坐上了宇航机，向着旧米鲁奇亚飞去。浩瀚的宇宙空间宛如一帘忘不到边际的黑色绸幕，时而让人感觉豁然开朗，时而又让人觉得窒息。
"离米鲁奇亚还有1.41Parsec（距离单位：年周视差1秒角，1Parsec约为3.26光年）附近暂时检测不到其他舰船的影子。"阿伦看着雷达说道。
"还有一半……"紫苑低声自言自语了一句。
远处亮起一幕突如其来的壮丽场景，一部像花蕾一般的黑色机体伴随无数的浮游炮在眼前完成了空间跳跃。无数的激光攻击直指宇航机，而黑色机体的机动性能无比敏捷，甚至有些让人眼难以捕捉。
"那是什么？"阿伦惊呆了，"那种机动性完全超越了人体可以承受的限界。"宇航机由于躲避不及而中弹，机体产生强烈的摇晃。"机体后部中弹，防御壁网消失。"阿伦惊呼起来。
黑色花蕾状机体外层张开三块，露出中间的人型机体，伴随着无数激光射出，紫苑的一声惊叫回荡在无际的宇宙空间内……

与此同时，第二米鲁奇亚发生了突发事件。"是怎么回事？"二位军部高层询问。"那个……KOS-MOS 突然自己起动……"研究人员慌张地向上级汇报。"反应器都应该还没搭载，怎么可能自己启动？""原因不明！长官！"
KOS-MOS转身睁开血红的双眼，生命流动于水蓝的身体中，身旁的一装置变形为一单轮摩托。"等等！KOS-MOS！你要去那里？"
"紫苑……"
"你说什么？"
"紫苑在呼唤我。"KOS-MOS 的回答充满平静，使得任何人都不愿去反驳她。
"紫苑……卯月主任吗。"
KOS-MOS的摩托神奇地在众人眼前直接从室内进行空间跳跃，一道射线从第二米鲁奇亚直指紫苑之所在……

阿伦和紫苑正在做最后的挣扎，谁都不想白白成为宇宙间的尘埃，阿伦显然有些绝望了。
"不行了，主任！"
"你是男人吧，有时间废话不如坚持到最后！"
KOS-MOS突然出现在他们面前，沿着飞行轨迹横扫浮游炮，漆黑一片的宇宙顿时一片斑斓，煞是夺目。
"好像……得救了……"紫苑长长地舒了口气。
"真是太好了……"阿伦再次庆幸自己命大。
"敌机已经撤出索敌圈内。"KOS-MOS 接触战斗戒备后说。
"KOS-MOS，谢谢！"紫苑转头笑了一笑。
"主任，收到通信联络。"
"通信联络？"
"哟，大小姐，打得很尽兴啊。"一个熟悉的声音从扬声器中传来。
"这声音莫非是……"

“有人活着吗？还没死的话就答应一声。”

“是船长！”紫苑兴奋地说到。

## 重　逢

久违的艾尔萨在空间中浮现，顿时让紫苑倍感亲切，完成了船内收纳，紫苑来到舰桥。

“船长，谢天谢地。“

“哦！大小姐，怎么还是搞得这么夸张呀！”船长的话语永远带着幽默。

“嗯，一局那里有点事……”紫苑觉得自己的这次莽撞出击有些失态，言语间显得有些吞吞吐吐。

“有点什么？”卡奥斯问到。

“我也不知道该怎么说好，总之我一定要去去旧米鲁奇亚……”

“呃？”

“怎么了船长？”船长的反应有些让紫苑吃惊。

“没什么，我们也是受了赫尔玛之托到旧米鲁奇亚走一趟，不过没想到除了我们外还有其他的好事之人呀。”

“是啊，我也是受赫尔玛大叔之托到前往旧米鲁奇亚的！因为佐哈尔原型应该还沉睡在那里。”Jr.在一旁附和道。

众人的目标一致，在简单商量的作战对策后，大家决定采用KOS-MOS和M.O.M.O.的提议冒险从两个黑洞中央的重力场缝隙中通过。凭借托尼的高超驾驶技术以及哈玛的精确导航。紫苑他们顺利到达了目的地——旧米鲁奇亚。在这里紫苑碰到了老哥，仁也是受赫尔玛嘱托前来调查并负责带路。尽管这个曾经的首都已经彻底被人类遗弃，但里面的建筑依然透露出无比的雄伟和震撼。

“好厉害，首都还能保留着这样的外观。”哈玛惊呼到，一直以来他的向往就在于此。

“一切都还像那个时候一样。这里的时间就像停住了一样。”Jr.也不禁感叹道。

卡奥斯低声沉吟：“国于大地之丘，其为祭物之宿命。大地两度浮升，一夜间消逝，继而大地开裂，国灭于洪水之中。”

“这是什么？”紫苑转过身，不解地望着卡奥斯。

“只是个童话，很久很久以前一夜间沉入海中的国家的故事。”

“像是祭品一样吗？眼前的景象确实很容易让人产生那种感觉。”紫苑点了点头，心领神会地说。

“也许吧。”

“紫苑你怎么了？”Jr.发觉紫苑有些神情恍惚。“啊？没什么。我只是觉得赛西丽亚和凯茜可能在这里面。”紫苑的回答轻得几乎听不到。

“啊？你刚才说什么来着？”

“没、没什么。”

众人驾机进入水没都市。移民船团的势力早在他们达到之前就已经占领了这里。经过一番激战，紫苑一行终于潜入了设施内部。

佐哈尔隔离区的通道尽头，马古利斯柱子般的站在当中，看得出他已经等待众人很久了。

“这里的防空系统起不了作用吗？U.R.T.V.。”司令首先打开话匣。

“不要用那个名字叫我！”Jr.一下子被他的话激怒了。

“赫尔玛弄了一队来头不小的人嘛，不过事到如今还想干什么？我们已经达成当初的目的控制了佐哈尔。就算你们再怎么挣扎，一切都将是徒劳了，结果永远都不会改变。”马古利斯狂笑着说道。

“不要废话，那东西不是你们能应付的，会发生什么事你一无所知！”

“我当然知道，在我们的仪式下把跟古诺西斯……不，应该说从某种角度来看连古诺西斯都不如的存在——杂草般的愚民稍微削减一点而已。“马古利斯司令冷笑了一声，泛起杀意，“阻碍我们的东西绝对不能留下。”说完拔出手中的利刃，提着剑冲向紫苑她们。危险之际，另一股淡蓝剑气从天而降与马古利斯的互相抵消了。紫苑哥哥卯月仁显示出非凡的剑术。

“14年没见了。卯月！”马古利斯停下来寒暄道，眼前的这个书生气的男人令他恨之入骨。愤怒的烈火在他眼中燃烧。

“如果可以的话，我可不想见你。”仁冷冷地回答道，“刃非向人而为克己心之物，师父一直这样教导的。”

“哈哈哈哈哈哈，你也在这里实在令我太高兴了，卯月！你居然聪明到自己来找死！”

“我有不少东西想查清楚，而且还有友善的朋友把我一路送到这里。”仁的话语间透露出一股书生的儒弱，与马古利斯的狂妄相比显得格外彬彬有礼。

“少在这废话！”

“这里和以前一样什么都没变。14年前的资料还没有删除真是粗心呀，联邦已经没有你们可以回去的地方了，还是说当时连考虑的时间也没有啊。”

“你还是和以前一样，就会嘴上逞强。好吧，想知道的话就用你的剑来问我吧。”马古利斯挥剑冲来。

“当然，我也正有此意。”两人你来我往，僵持不下，周围再坚硬的物体在他们剑下都变得那么松软，激斗之中马古利斯渐渐占据了上风，将仁压在地上。

“久违了，卯月。如此触感，让我如此兴奋。”马古利斯得意道。

“我之前就应该说过了，绝不能让坠入邪道的奸人继承祖父的剑。”仁用气震开对方，其他众人趁势上前帮忙。大家合力击败了强敌，马古利斯坐上机甲逃之夭夭。

## 抉　择

众人跑入中枢隔离区域，金灿灿的原型佐哈尔耸立在眼前。

“看来总算赶到了。看，佐哈尔。这是原型。”Jr.激动地指着那块金属板。

“这里……是我梦里的地方。这里是囚禁了菲布妹妹们的牢笼。”紫苑突然脱口而出。

“牢笼？”紫苑的话语让大家大吃一惊，尤其是Jr.。后面传来KOS-MOS的声音，“紫苑，前方的容器内传出微弱的生体反应。”

“生体反应？”紫苑睁大了眼睛。

“没错，虽然构造很古老，但确实是合成人。”

紫苑缓步走近佐哈尔，容器上赫然写着标识的名字——赛西丽亚还有凯茜。

“怎、怎么会这样？”

一向冷静的卯月仁此时也无法相信自己亲眼所见的事实，“等一下，这真的是合成人类吗？”

“怎么了，发生了什么？”“别过来！”M.O.M.O.走上来想看个究竟，Jr.的厉声制止显然晚了半步。残酷的画面映入M.O.M.O.眼中，容器中的合成人已经腐烂得连手脚也看不清楚，和机械融合的身体像残骸般躺着，本能的生物意识令她们靠那套在幼小的脸孔上的呼吸管苟延残喘……M.O.M.O.连忙掩面转过身去，“紫苑，这……这是什么？太残忍了……”

合成人痛苦的喘息声此起彼伏，谁也不知道这令人窒息的回响究竟在此处持续了多少的岁月。紫苑跪在地上，泪流满面，“不要！我不要再看见这样的东西。我不要再想起！不要，我已经受够了……”

“我们不能帮帮她们吗？”卡奥斯转头对KOS-MOS说。

“很遗憾，与系统融合后作为个体的机能和意识都已经失去，如果现在将其与系统分离就意味着机能将完全停止。”

“生命体的话怎么都会有不方便的地方嘛。”一个神秘的声音突然出现，教皇的身影出现在佐哈尔上。“是有必要将意识跟外界隔绝的。”

“移民船团的大人何故会在此地呢？”仁质问道。

“本来我是没必要回答你们这种人的。也好，佐哈尔这个物体本来就是我们‘Ormus’的所有物，有史以来我们都是其管理者。将其如何使用是我们的自由，这根本就是天经地义的事情。”

“Ormus？这是你们真正的名字吗”

“不错，Ormus在遥远的太古，在救世主站在瓦砾上之前就存在于世界的黑暗之中。全人类，不，应该说全宇宙中的存在都不得不遵循佐哈尔和我们Ormus的指引，然后升华至更高次的存在。那正是神降之于我等的使命。”教皇一边说着一边引以为憾地张开双臂。

紫苑突然站了起来，“就是为了这么无聊的事情把她们……”“有什么问题吗？她们原本就是为此而造的道具而已。”

“别开玩笑了！我不接受，我绝对不能接受！”

“不接受？那么我就让你们接受！看看神赐给我们的力量！”

佐哈尔发出耀眼的光芒。“这是U-DO的声音，快将系统停止！这样下去它会再次觉醒的！”没有人比Jr.更清楚U－DO的恐怖。“紫苑，请退下。我要破坏系统将连通佐哈尔的管道切断。”KOS-MOS抬起手中的武器，紫苑挡在她的枪前，“等一下，KOS-MOS。那里还有……”

“紫苑，继续阻挠的话我会执行强制措施。”

“不可以！KOS-MOS！”紫苑失声喊道。

突然间时空似乎僵住似的，一个熟悉的身影出现在两个容器中间。

“菲布！”

“紫苑……将妹妹们解放吧。”菲布罗尼亚温柔地说道。

“不要，我做不到……为什么是我？为什么一定要我？不要，我绝对不要！”

“紫苑，你和以前一样，一点都没变，真是心地善良的孩子……”

“菲布……”紫苑摇着嘴唇，转身命令KOS-MOS，“KOS-MOS，开枪！”

眼前的一切在KOS-MOS的枪声中粉碎，大家默默地注视着，铭记此刻的心情……

“愚蠢啊……太愚蠢了。事到如今你们怎么做都无法阻止这股力量！”教皇摇着头叹息道。佐哈尔后面的机甲将整个佐哈尔包围。“难道……这就是‘Proto-Omega’？已经完成了吗？”仁望着眼前的一切，突然想起了些什么。“居然还知道它的存在，看来你不是普通的老鼠啊……14年的岁月和纷争时的资料令我们获益良多，这就是其中的成果之一。这压倒性力量的象征……用它将古诺西斯清除，把所有星团归入我Ormus的名下。不过几乎所有的联邦市民都在U.M.N.和联邦的体制下变成窝囊废了，看来也用不着它出场。”

Jr.和KOS-MOS向Proto-Omega猛射，可是如此的攻击力却连防御壁也丝毫无损。教皇一击将众人打飞，驾着Proto-Omega离去，整个设施开始崩坏。爆裂的大地，星体的熔岩喷射横流，将一切烧尽。古怪的宗教式建筑从地底升起，半人半龙的雕像耻笑着无力的人类。一张翅膀像孵化的动物般从地底浮起，14年前Jr.看到的一幕终于真实展现在自己的眼前。怪物展开双翼像从米鲁奇亚星球中破壳而出，米鲁奇亚全面崩坏，艾尔萨及时在弹飞的星之碎片中撤离……

## 终　战

突如其来的巨变，艾尔萨号整舰都沉寂下来，大家的心情都很不好。紫苑趴在桌上大哭，菲布妹妹们的悲剧一幕幕在她脑中浮现。哥哥仁的劝慰让紫苑略微平静了一些，此时此刻任何东西都无法与家族亲人的关爱相比拟。

众人各自调整好心情后，召开战斗会议，决定在当前形势下突入Omega系统是最佳也是惟一的选择，Proto-Omega前，紫苑她们再次面对阴险狡诈的教皇。阿尔贝德也再次现身企图抢夺佐哈尔，但却被教皇利用Proto-Omega打得无影无踪。由于力量相差巨大，紫苑一行人没多久便败下阵来。在这千钧一发之际，三个分别身穿红、蓝、黑斗篷的男人突入出现，轻松一击就把教皇送上了西天。

三人张开单手，阿尔贝德在他们的神秘力量下身体重新构建，并与U-DO发生了连接。巨大能量犹如潮水一般向外涌来，整个Omega系统内震天动地，几近崩坏。Ziggy不惜损伤自己受伤的身躯为众人打开了一个通道。大家合力逃了出来。

兄弟间的恩怨必须独自解决，Jr.深深知道这一点，再三思忖之下决定单独去会会他那往日的好兄弟。

局所事象变移思念体内，Jr.看到了很多昔日年幼时两人的幻景。到达深处，阿尔贝德坐在王座上已经和周围连成一体，四周满布的容器内装着表情安稳的Kirschwasser。

“你终于来了啊，看看这个我，失去肉体才真是舒畅至极。”

“阿尔贝德，快停止事象变移。现在还来得及。你到底打算把这个宙域怎样？”

“引起领域转移将这个次元向高次元领域突进吧，不是去对神乞求，是我们低次元的生物大举突入高次元，不是很值得一看吗。这才正是永远的连锁，弥补缺陷是人类以及把人类定位为观测者的世界自身的进化！你应该庆祝才对，以我的名字为安息日命名吧。如果在那边也有安息日这概念的话……哈哈哈哈哈哈哈！”

“快住手，再不停的话我们就要自相残杀了。”Jr.身上放出红光。

“我也是这样想，我现在就想把你干掉！”

兄弟间的残杀令Jr.心痛，但此时此刻为了拯救整个人类，只能义无反顾。阿尔贝德终于倒在了Jr.面前。

“阿尔贝德你……”

“你也觉得很高兴吧？”

“很高兴，全身的血液在跃动。说到底我们U.R.T.V.只不过是战斗的道具而已。”Jr.低下头来。

“不，你错了。我们的愚蠢不是因为是道具，是因为我们是男人。从某种意义来说这是解放吧，至少不用再害怕谁会离我而去了。”阿尔贝德的身体开始变成透明，“你干什么呀哭丧着脸，简直跟恋人生离死别的样子似的。看吧，我终于自由了。”Kirschwasser们从天而降带领阿尔贝德升向光辉。

“不要走，阿尔贝德，不要扔下我一个人！”Jr.望着天空大喊……

通过卡奥斯的帮助，Jr.回到了艾尔萨，众人看到他平安归来都十分高兴。M.O.M.O.眼含着泪花激动地跑上前去……

宇宙深处，四周一片静寂。

威尔海姆：“原来如此，这就是Y资料。不过缺损太多了。”

“那合成人的主资料库应该被那家伙和U-TIC机关全部挖过了吧。”一旁的蓝衣人说道。

“他所触及的只到深层意识而已。”蓝衣人插话却看不到他的嘴角有任何动作。

“唔，就当是这样吧。通向逝去的耶路撒冷的道路打开之时，KOS-MOS就会醒来。”威尔海姆的话意味深长。

“那家伙如何处理？”

“我不是说过有用的东西要珍惜的吗？”

一驾纯白色的机体与白衣人缓缓降下。

“听到没有，太好了，好搭档。”蓝衣人笑着对白衣人说

“欢迎你的到来，永恒连环的编织者。”威尔海姆仰望着如是说……

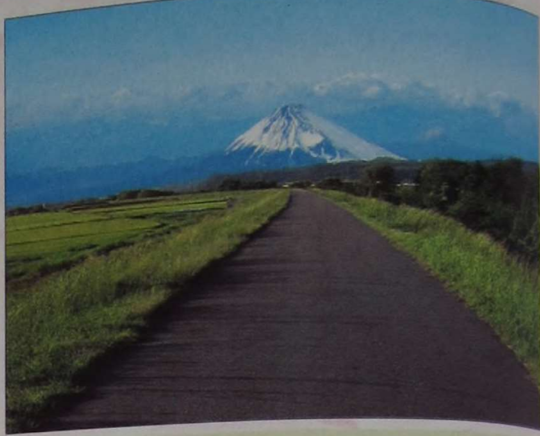
**TO BE CONTINUED**



# 《NDS专辑Vol.1》音乐CD介绍

虽然NDS上音乐不错的游戏不少，如《侦探癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件》、《圣剑传说DS 玛娜之子》等等，但遗憾的是推出过OST的游戏却并不多，所以这次的两张CD中纯音乐的东西给得相对较少。CD1中收录的是去年大受好评的新感觉音乐游戏《押忍！战斗！应援团》中全15首歌曲的原唱版本，喜欢《应援团》的玩家不妨拿来和游戏中的翻唱版本比较一下，除了唱功方面的差异外，部分歌曲在整体感觉上也是有少许不同的。

文 雷伊



## CD2 NDS游戏乐曲精选

### ① Star

《福星小子 无尽夏日》主题歌

作词：幸田来未　作曲：森元康介
演唱：幸田来未

君のとなり ずっと一绪に
歩いて行けるお气に入りは
私一人だけなのでしょうか?
不安になるの また今夜

星明りの下 君と知った恋
これからもあたためていきたい
不意に口にしたかわいいウソさえ
恋しくて 恋しくて たまらない

甘いそう甘い
ミルクシエイクのようなKissで
私の全てを饮みほして
待てないよ
赤く染まった君の颜だけで私の
心の中大满足って
气付いてるの? ダーリン

流れ星に愿いを言っても
すぐに消えてしまういつも……
そんなことで叶うならば
每晚星でも探してる……

今までよりもなおさら会いたい
もっともっと侧に居たいだけ
最高の笑颜で爱してるよって
胸张って君に传えたい

そうなる理由は
よく分からないけどなぜか
自然と笑颜になります
大切な君の大切なものを知りたいよ 今すぐ
闻きたい言叶わかっているよね☆
大好きだよ ダーリン

甘いそう甘い
ミルクシエイクのようなKissで
私の全てを饮みほして
待てないよ
赤く染まった君の颜だけで私の
心の中大满足って
气付いてるの? ダーリン

喜欢在你身边
和你一直走下去的
就只有我一个吗?
我很不安 今晚见

星光之下 与你的恋情
从今往后我还想将它加温
不经意间说出的可爱谎言
竟然那样让人着迷

好甜蜜真的好甜蜜
用奶昔般甜美的亲吻
将我的一切汲取
我已等不及了
仅仅看着你泛红的脸庞
我的心中就已满足
你发现了吗? 亲爱的

即使对流星许下愿望
一般也只是稍纵即逝……
如果这真能实现愿望的话
那每天晚上我都会去寻找星星了吧……

比以前更想见到你
仅仅是因为想与你贴得更近
我会用最美好的笑容来爱你
我想大胆地把它传达给你

个中理由
我虽不清楚，不知怎么的
它自然就变成了笑颜
立刻就想知道最重要的你心中的重要之物
你应该知道我想问你什么吧
我好喜欢你 亲爱的

好甜蜜真的好甜蜜
用奶昔般甜美的亲吻
将我的一切汲取
我已等不及了
仅仅看着你泛红的脸庞
我的心中就已满足
你发现了吗? 亲爱的

如果在《FF X－2》推出之前你没听到幸田来未这个名字并不奇怪，但要是你现在还是对这位日本首屈一指的性感女歌手的大名感到陌生，那么对不起，这只能说明你已经和流行脱节了。2005年对幸田来未来说是鲤鱼跳龙门般的一年，第一张精选大碟《BEST first things》在日本卖了200万，如今还依然保持着每周1万多套的稳定销量。去年年底，她开始了前无古人的12周单曲连发活动，并趁热在今年3月将这12首单曲汇聚成了第二张精选大碟《BEST second session》，首周销量就直逼100万！这首《福星小子 无尽夏日》中的《Star》是幸田于去年9月推出的一张单曲，曲风劲爆，歌词一如既往地"赤裸裸"。幸田能跻身日本一线女歌手的行列并不仅仅因为她的性感大胆，她独特的磁性声线在日本歌坛也是相当少见的。也许正因为如此，才有包括笔者在内的大批J-POP爱好者一边对她的露骨哭笑不得，一边又对她的歌声欲罢不能吧！



### ② VS

《风雨传说》主题歌

作词：misono　作曲：西川进
演唱：misono

Kick Out,Break Out いざ立ち上がれよ
I won't Give up 仆の界限は
自分で决めるものだから
まだまだ行けるさ Going NOW！！

「私のキモチなんて分からないと」
カベを作り 何も见えなくした
「自分なんて」と自信もなくなってく
リタイア?
结果は付きもので 仆の影 それが全て

Hey Girls,Hey Boys
何もしないより
I try All things やって悔やめばいい
きっと その失败が仆を强くしてくれる
Going NOW！！

何でもそろうぅ便利な世の中を
あてにして勇气を探したって
简单に手に入るものじゃないから
もうダメ?
仆はまだリングにさえ
立ってない 臆病者

Kick Out,Break Out
气持ちさえあれば
I won't Give up できると信じて
谁にも胜たなくてもいい 自分に负けない
Going NOW！！

Kick Out,Break Out
たくさんの伤が
I won't Give up 勇气の证に
逃げないボクに いくつもの幸せをくれる
Going NOW！！

ボクにベルトを捧げよう！

Kick Out,Break Out 站起来
I won't Give up 我的极限
由我自己决定
我还能行 Going NOW！！

"不明白我的心情"

起薄壁 什么也看不见
连"自己"也不相信
退缩?
结果只是次要 我的影子就是一切

Hey Girls,Hey Boys
比起什么都不做
I try All things 不如做了再后悔
失败一定会让我变得更强
Going NOW!

在什么都为我们准备好了的世界中
寻找勇气
那并不是轻易能够得到的东西
已经不行了?
我还没走到拳台上呢

胆小鬼

Kick Out,Break Out
只要有信念
I won't Give up 相信自己能行
就算不想赢任何人 也一定不会输给自己
Going NOW!!

Kick Out,Break Out
一处又一处的伤痕
I won't Give up 那是勇气的证明
会给决不逃避的我 带来幸福
Going NOW!!

把金腰带授予我!

熟悉"《传说》系列"的玩家应该会对d a y after tomorrow为《仙乐传说》演唱的两首主题歌留下深刻的印象。去年中旬,dat这个三人团体突然宣布中止一切演艺活动,这一突然决定着实让不少人大为吃惊。就在他们正要渐渐被喜新厌旧的日本乐坛淡忘时,d a t 的主唱misono推出了《VS》这张单飞后的首张个人单曲,并再度与"《传说》系列"结缘,同名主打歌被选为了《风雨传说》的主题歌。刚刚于3月29日推出的这张单曲在日本取得的成绩还算不错,misono用实力向歌迷证明了自己不仅仅是幸田来未的妹妹,而且还是一位很不错的优质女歌手。



## ③空も飞べるはず

《大合奏!兄弟乐队》收录曲目

作词:草野正宗 作曲:草野正宗
演唱:Spitz

切い微热を下げられないまま 神様の影を恐れて
隠したナイフが似合わない仆を
おどけた歌でなぐさめた
色褪せながら ひび割れながら 輝くすべを求めて

君と出会った奇迹が この胸にあふれてる
きっと今は自由に空も飞べるはず
梦を濡らした泪が 海原へ流れたら
ずっとそばで笑っていてほしい

切り札にしてた见えすいた嘘は
満月の夜にやぶいた
はかなく揺れる 发のにおいで
深い眠りから覚めて

君と出会った奇迹が この胸にあふれてる
きっと今は自由に空も飞べるはず
ゴミできらめく世界が 仆たちを拒んでも
ずっとそばで笑っていてほしい

君と出会った奇迹が この胸にあふれてる
きっと今は自由に空も飞べるはず
梦を濡らした泪が 海原へ流れたら
ずっとそばで笑っていてほしい

低烧不退的我 害怕神的影子
和藏起的匕首不搭配的我
被滑稽的歌声安慰着
一天天褪色 一天天破碎
寻找着闪耀的方法

我坚信能和你相会是一个奇迹
现在我一定可以自由地飞翔在天际
打湿了梦的眼泪 向大海流去
请一直在我身边微笑

精心营造的谎言在满月之夜被识破
远处摇动着发丝的香气
让我从长眠中苏醒

我坚信能和你相会是一个奇迹
现在我一定可以自由地飞翔在天际
我们拒绝这充满垃圾的世界
请一直在我身边微笑

我坚信能和你相会是一个奇迹
现在我一定可以自由地飞翔在天际
打湿了梦的眼泪 向大海流去
请一直在我身边微笑



老牌摇滚组合Spitz刚刚推出了两张收录了他们正式出道15年来30首经典曲目的精选大碟《Cycle Hit 1991–1997》和《Cycle Hit 1997–2005》,其中这首《空も飞べるはず(飞翔天际)》是他们1994年推出的单曲,在曲风上融合了流行要素,轻柔而动人。其实即使不怎么听J-POP的国内玩家对Spitz应该也不会陌生了,电视中经常出现的"麒麟午后红茶"广告中那首同样好听的广告歌《ロビンソン》正是由他们所演唱的。

## ④名もなき诗

《大合奏!兄弟乐队》收录曲目

作词:樱井和寿 作曲:樱井和寿
演唱:Mr.Children

ちょっとぐらいの汚れ物ならば
残さずに全部食べてやる
Oh darlin 君は谁
真実を握りしめる

君が仆を疑っているのなら
この喉を切ってくれてやる
Oh darlin 仆はノータリン
大切な物をあげる oh

苛立つような街并みに立ってたって
感情さえもリアルに持てなくなりそうだけど

こんな不调和な生活の中で
たまに情绪不安定になるんだろう?
でも darlin 共に悩んだり
生涯を君に捧ぐ

あるがままの心で生きられぬ弱さを
谁かのせいにして过ごしている
知らぬ间に筑いていた
自分らしさの槛の中で
もがいているなら
仆だってそうなんだ

どれほど分かり合える同志でも
孤独な夜はやってくるんだよ
Oh darlin このわだかまり
きっと消せはしないだろう oh

いろんな事を踏み台にしてきたけど
失くしちゃいけない物がやっと见つかった
气がする

君の仕草が滑稽なほど
优しい气持ちになれるんだよ

Oh darlin 梦物语
逢う度に闻かせてくれ

爱はきっと夺うでも与えるでもなくて
气が付けばそこにある物
街の风に吹かれて呗いながら
妙なプライドは舍ててしまえばいい
そこからはじまるさ

绝望 失望
何をくすぶってんだ
爱 自由 希望 梦
足元をごらんよきっと转がってるさ

成り行きまかせの恋におち
时には谁かを伤つけたとしても
その度心いためる様な时代じゃない
谁かを想いやりゃあだになり
自分の胸につきささる

だけど
あるがままの心で生きようと愿うから
人はまた伤ついてゆく
知らぬ间に筑いていた
自分らしさの槛の中で
もがいているなら谁だってそう
仆だってそうなんだ

爱情ってゆう形のないもの
伝えるのはいつも困难だね
だから darlin この名もなき诗を
いつまでも君に捧ぐ

只是一点脏东西的话
我会一点不剩地全部吃掉
Oh darlin 你是谁
紧紧地握着真实

你在怀疑我的话
我会切断自己的喉咙
Oh darlin 我是个傻瓜
将最为宝贵的东西给你 oh

站在焦急的街道中
心中的感情似乎也变得不那么真实

在这种失衡的生活中
情绪也会偶尔变得不安定吧
但是 darlin 让我们一起面对烦恼
我会把一生献给你

无法活出自我的软弱
打算把这怪罪在谁的头上?
把自己关在
自己不知不觉间筑起的牢笼中
苦苦挣扎
就连我也是这样

不管是如何志同道合的同伴
也都会遭遇孤独的夜晚
Oh darlin 这样的困惑
肯定不会消失 oh

经历过了许许多多
察觉到了什么是绝对不能失去的东西

你所做的
让我心情无比舒畅
Oh darlin 梦一般的故事
请在每次相逢时都让我倾听

爱一定是无法夺取也无法给予
当你发现时 它就在那里
在穿过街道的风中歌唱时
抛开一切的虚荣
它就已经开始了

绝望 失望
你在为什么而着急
爱 自由 希望 梦想
看看我们的脚底下 不要被这些绊倒

陷入无法掌控的情网

就算有时会伤害到对方
也早已不是心疼不已的时代
把对对方的体谅
向记住自己的仇敌一样牢记在心

但是
想要活出自我的话
人与人之间还会互相伤害
在自己不知不觉间
筑起的牢笼中挣扎的人
都是这样
就连我也是这样

爱情这种无形的东西
总是很难传达
所以 darlin 将这首无名的诗
永远献给你

这首10年前的《名もなき诗（无名之诗）》可以说是Mr.Children最具代表性的歌曲之一，励志的歌词以及凝练的旋律都给人以一种常听常新的感觉，这或许就是为什么多年后仍受到在曲子推出了那么多年后仍受到《大合奏！兄弟乐队》青睐的原因吧。Mr.Children是一支诞生于1989年的摇滚乐队，由主音兼吉他手樱井和寿、吉他手田原健一、Bass手中川敬辅以及鼓手铃木英哉组成，结队十余年来，他们在日本的人气一直都非常稳定，去年发售的第12张大碟《I LOVE U》又取得了相当不错的成绩，销量轻松突破了100万大关。



## ⑤ ここにしか咲かない花

《大合奏！兄弟乐队 曲目追加卡》收录曲目

作词：小渊健太郎　作曲：小渊健太郎
演唱：コブクロ

何も无い场所だけれど ここにしか咲かない花がある
心にくくりつけた荷物を静かに降ろせる场所
空の色映し出した琉璃色の海遥かから闻こえる
あなたの笑い声は よく闻けば 波の音でした

寂しさ隐せずにいるなら 一人になればいい
ささやくほどの声で呼んでいるのは いつも同じ名前

あの优しかった场所は今でも
变わらずに 仆を待ってくれていますか?
最后まで笑颜で(笑颜で) 何度も振り返り(手を振り)
远ざかる姿に 唇噛みしめた
今はこみ上げる 寂寞(せきばく)の思いに
うるんだ世界を 拭ってくれる指先を待っている

影が教えてくれるのは そこにある悲しみだけじゃない
俯く颜を上げて 振り返れば
そこにある光に气づくだろう
同じ数の出会いと别れ でも割り切れなくて
余るほどの想い出をいつまでも 胸に咲かせながら
雨上がりの道は泥泞(ぬか)るむけれど
今ここに 生きている证を刻むよ
どうかこの泪を(この泪を) しおれかけの花に(心に)

喜びの彼方で もう一度咲けるように
愿いは海风に 吹かれて大空へ
やがて小さな 虹をわたるよ いつの日か その足で

(ここにしか咲かない花 ここにしか吹かない风
ここでしか听けない歌 ここでしか见えないもの……)

あの优しかった场所は今でも
变わらずに 仆を待ってくれていますか?
ふいにこみ上げる(こみ上げる)
寂寞の想いに(想いに)
润んだ世界を拭ってくれる
雨上がりの道は泥泞るむけれど
今ここに 生きている证を刻むよ
いつかこの泪も(泪も) 寂寞の想いも(想いも)
忘れ去られそうな 时代の伤迹も
璨然(さんぜん)と辉く あけもどろの中に
风が运んで 星にかわる そんな日を 待っている

虽然这里一无所有 但有种花却只在这里开放
这是一个能够让你卸下心头包袱的地方
你能够远远听到掩映出天空色彩的琉璃色大海的声音
你的笑声 仔细听去 竟是波涛的声响

掩饰不了心中的寂寞 那就一个人好了
声声细语呼唤着的 始终都是同一个名字

那个温柔的地方如今还是一成不变地在等着我吗?
直到最后都要笑着回首
对远去的身影咬唇放弃
涌上心头的寂寞之情
正在等待着擦拭这个湿润世界的指尖

影子告诉我的 并不仅仅是那里的悲伤
抬起低沉的头 回过头去
你应该会发现那里的光明吧
经历了相同次数的相逢与别离
一切却还是那么令人费解
满溢的思念 一直都在心中绽放

雨后的小路虽然满是泥泞
但它却铭刻着现在生存的证明
请将泪水浇灌在正要枯萎的花朵上
祈祷它在喜悦的彼岸再度盛开
愿望被海风吹向天空
总有一天它会靠着双脚跨越那道小小的彩虹

(只在这里盛开的花朵 只在这里吹拂的馨风
只有这里才能听到的歌谣 只有这里才能看到的事物……)

那个温柔的地方如今还是一成不变地在等着我吗?
直到最后都要笑着回首
对远去的身影咬唇放弃
涌上心头的寂寞之情
正在等待着擦拭这个湿润世界的指尖
雨后的小路虽然满是泥泞
但它却铭刻着现在生存的证明
总有一天 泪水 寂寞 以及忘却的时代的伤痕
都会在璀璨闪亮的晨光中 随风飘向星之彼方
我会等待那天的来临



コブクロ（读作kobukuro）由黑田俊介和小渊健太郎一高一矮两位来自关西的男青年组成，在正式发行唱片之前，他们就已经凭借着丰富的街头Live经验得到了众多歌迷的支持，并且手头已经积累了不少优秀的原创歌曲。这首《ここにしか咲かない花（只在这里盛开的花朵）》是他们于去年5月为了配合由成海璃子、竹野内丰等主演的日剧《琉璃之岛》而特意创作的一首歌曲，为了让创作出的歌曲更加符合剧集的意境，他们甚至亲自前往冲绳的鸠间岛与那里的岛民接触了一段时日，两人对音乐的执着可见一斑。民谣式的曲风配合让人共鸣的歌词，コブクロ又带了歌迷们一次真真切切的感动。



## 6 SMILY

《大合奏！兄弟乐队 曲目追加卡》收录曲目

作词：爱　作曲：爱
演唱：大家爱

La La La~イエイ~
いつも以上に プッシュして(イヤン)
LOVE LOVE DAY(イエイ！)
どんとかまえて(ハアッ！)
思いやる(ゴォー！！)

みんな集まって さわいで青春してふざけあって
これほどにない 幸せ者になる SMILY

泣きたい ところは 1人でも见つけられる
笑って 笑って 君の笑颜が见たい
泣きたい ときには そっとそばにいてあげよう
笑って 笑って 君と明日 会いたい

La La La~イエイ~
いつも以上に プリティーガール(イヤン)
ラッキ-Day(イエイ！)
强气でいて(ハアッ！)
思っている(ゴォー！！)

形のないもの だからおもしろくて 大切にする
今までにない 幸せものになる

失くした 气持ちは もう1度见つけにいこう
笑って 笑って 君の笑颜が见たい
せつない 气持ちは 口ぶえにあずけてみよう
笑って 笑って 君と明日 会いたい

泣きたい ところは 1人でも见つけられる
笑って 笑って 君の笑颜が见たい
泣きたい ときには そっとそばにいてあげよう
笑って 笑って 君と明日 会いたい
La La La~君と明日
会いたい~

《SIMLY》是大家爱的第8张单曲，在曲风上继承了大红大紫的《さくらんぼ（樱桃）》等歌曲的典型"大家式"可爱风格，俏皮而又琅琅上口。有不少J-POP的老听众可能并不喜欢这位可爱的创作女生，称其是位不折不扣的打榜歌手，作品都太过于媚俗。其实大家爱一直都在努力尝试着新的东西，去年的那首《ネコに风船（猫与气球）》就让一些人看到了她的另外一面。自出道以来，大家爱身边就一直围绕着诸如抄袭之类的负面新闻，不过我们的小爱还年轻，这点小挫折对她往后漫长的歌手生涯来说，根本就微不足道。



La La La~yeah~
SMILY
比往日再多推推
比往日更加恩恩爱爱
尽管做好准备吧
我会更加体贴你

青春的我们在一起嘻嘻哈哈
再没有比这更开心的事情了 SMILY

想哭的时候总可以找到人来倾诉
笑吧 笑吧 我想看到你的笑容
想哭的时候我会陪伴在你的身边
笑吧 笑吧 我想和你一起迎接明天

La La La~yeah~
SMILY
打扮得比往日更加漂亮
今天是最幸运的一天
再刚强一点吧
我正在想念你

因为是无形的东西 所以会好好珍惜
我会成为前所未有的最幸福的人

再次去寻找那曾经拥有的心情吧
笑吧 笑吧 我想看到你的笑容
试试看用口哨来放松自己
笑吧 笑吧 我想和你一起迎接明天
La La La~我想和你一起迎接明天

想哭的时候总可以找到人来倾诉
笑吧 笑吧 我想看到你的笑容
想哭的时候我会陪伴在你的身边
笑吧 笑吧 我想和你一起迎接明天
La La La~我想和你一起迎接明天



### 7 きみのためなら死ねる～完全版～
《为你而死》游戏曲目

### 8 卡门进行曲 混音版
《为你而死》游戏曲目

### 9 宝月茜～逆转姐妹のテーマ 2005
《逆转裁判 新生的逆转》游戏曲目

### 10 罪门恭介～荒野のならず刑事
《逆转裁判 新生的逆转》游戏曲目

### 11 咒缚の时记塔
《恶魔城 苍月的十字架》游戏曲目

### 12 罪人の塔
《恶魔城 苍月的十字架》游戏曲目

### 13 イース・ストラテジーのテーマ
《伊苏 战略版》游戏曲目

### 14 アフロカ朝のテーマ
《伊苏 战略版》游戏曲目

## CD1 《押忍！战斗！应援团》歌曲原唱全集

| 曲目 | 原唱/演唱 |
|---|---|
| 1 メロディー | 原唱：175R |
| 2 热き鼓动の果て | 原唱：B'z |
| 3 ガッツだぜ！！ | 原唱：ウルフルズ |
| 4 ループ＆ループ | 原唱：モーニング娘 |
| 5 ココロオドル | 原唱：Nobody Knows+ |
| 6 上海ハニー | 原唱：Orange Range |
| 7 スリル | 原唱：布袋寅泰 |
| 8 大切なもの | 原唱：ROAD OF MAJOR |
| 9 太阳が燃えている | 演唱：The Yellow Monkey |
| 10 狙いうち | 演唱：山本リンダ |
| 11 リンダ リンダ | 演唱：The Blue Hearts |
| 12 恋のダンスサイト | 演唱：ASIAN KUNG-FU GENERATION |
| 13 One Night Carnival | 演唱：志气团 |
| 14 Over The Distance | 演唱：矢井田瞳 |
| 15 READY STEADY GO | 演唱：L'Arc～en～Ciel |

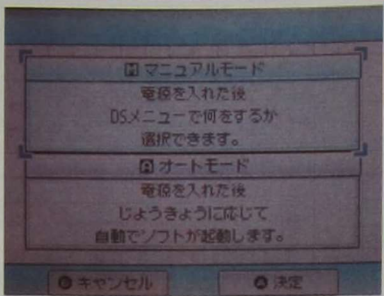


秘技大放送

# 秘技大放送

## NDS主机

◆NDS开机秘密




NDS玩家应该知道，如果在系统设定中将启动方式设定成“自动”，开机后NDS会自动运行游戏，不过这其中还是有些小秘密。

如果主机内只插有NDS卡或者只插有GBA卡，开机后便自动运行相应游戏。

如果主机内同时插有NDS卡和GBA卡，开机后什么都不按，则自动运行NDS游戏；如果按住B键开机，则是自动运行GBA游戏(而且此时不会出现开机警告画面)。如果按住Start键开机，则NDS会进入菜单，不会自动运行游戏。

## NDS主机

◆NDS待机的秘密



大家都知道，玩NDS游戏时，如果将主机合上，NDS会待机，屏幕暗掉，音乐停止，这是NDS的一个基本功能。不过大家有没有试过，拿一个带有磁性的东西比如磁铁、带磁性的钱包扣，靠近NDS主机Start键和Select键附近，你会发现NDS的屏幕会突然关闭，音乐停止——它竟然待机了。这是什么原因呢？经过我们的推测，NDS待机是通过一个磁性开关来控制的，这个开关就处于Start键和Select键附近，当合上NDS主机时，这个部位正对上NDS的右扩音喇叭，大家知道，扩音喇叭都是带有磁性的，所以正好触动了待机开关，让NDS待机，NDS的待机原理就是这样。明白了这个道理，就不难理解为什么磁铁也能让NDS待机了。

## 大合奏！乐队兄弟

日版　游戏原名　大合奏！バンドブラザーズ

◆收集隐藏歌曲

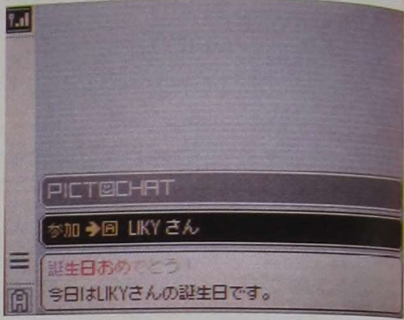



《大合奏》原本35首歌，AMA难度下通关后可以进入EDIT模式的第2项，进去后最下方有2个选项，分别进入，直接点保存后，追加2首歌(《友谊地久天长》和《祝酒歌》)；PRO难度下通关后追加1首歌(ENDING的音乐)。联机演奏时会追加《Gメン'75》和《暴れん坊将军のテーマ》，在多人多卡联机评到最佳乐队后，这2首歌在单机模式下也可演奏。

至此，全部40首歌挖掘全了(《大合奏》盒子上就写着40首)，外加官方发布的3个乐谱，一共43首。

## PICTO CHAT

◆生日的祝福




NDS自带的聊天软件《PICTO CHAT》有一个隐藏的秘密哦，如果当天是你自己的生日，那么进入聊天室时你收到的第一条信息就是“生日快乐”的祝福，是不是很体贴的设定？赶快试试吧。怎么试？在NDS的系统设定中把自己生日改到当天就行了。

## 口袋妖怪 冲刺

日版　游戏原名　ポケモンダッシュ

◆与GBA版《口袋妖怪 绿宝石》的联动




在《口袋妖怪 冲刺》单人模式(ひとりで)中“レギュラ-GP”选项中的比赛全部夺得冠军后(每场比赛都可以反复挑战)，将《口袋妖怪 绿宝石》插在NDS另一端的GBA插槽后。重新进入单人模式，会发现多出了第四项スペシアル，进去后点つくる就会将GBA卡现有队伍中的妖怪全部传送到该栏目中作为一组妖怪形状的地图出现在菜单里，以后可以随时玩，玩法就是在有限时间内找到全部地图上的任务点。与《绿宝石》联动获得的怪物地图组最多可以存6个，如果嫌哪组地图多余，可以点けす来将选中的那组地图删除掉。

◆联动新增赛道快速找到精灵球的办法

联动后增加的地图往往非常大，而且在高空中无法看到精灵球的位置，且游戏一开始就升空了，所以根本看不清球的位置，这时候可以选择加速降落，到达地面后先看看精灵球的方向指示，然后马上找气球再升空，再根据指示的方向配合地形来寻找，这样就能比较快地找到了。

## 陨石大战

日版　游戏原名　メテオス

◆通关后的秘密

NDS陨石通关后上屏出现制作名单时，下屏还是可以玩的，这时出现稀有元素的几率较高。可趁此机会多多收集。



## 捕捉！触摸！耀西！

日版 游戏原名 キャッチ！タッチ！ヨッシー！

**◆挑战模式和时间模式的开启**

在完成得分模式时，所得点数超过300即可开启挑战模式。在无尽模式中完成3000米以上的成绩，则可开启时间模式。



**◆迷你游戏——爆气球**

游戏的全部单人模式(得分模式、无尽模式、时间模式和挑战模式)的得分都排行第一，在主菜单后面就出现个小气球图标，点击图标即可玩爆气球的小游戏。

**◆不同颜色的耀西**

| | | |
|---|---|---|
| 黑色 | 50 | 160 |
| 红色 | 45 | 140 |
| 黄色 | 40 | 120 |
| 蓝色 | 35 | 100 |
| 粉红 | 30 | 80 |
| 天蓝 | 25 | 60 |

马里奥宝宝落地后，耀西的颜色会根据马里奥宝宝下落时得到的点数不同，而在颜色上有所变化，而不同颜色的耀西，持有的蛋数也不同。

## SD高达G世纪DS

日版 游戏原名 SDガンダム Gジェネレーション DS

**◆特殊的补给事件**




NDS版可以和GBA版《SD高达G世纪A》进行联动，只要将GBA版游戏插入NDS中然后进入NDS游戏，打过Section 00之后，便会发生特殊的补给事件。夏亚会收到奖励的补给物资：

クリアランスパーツ(2个)
カスタムパーツ(8个)
高性能ビーム兵装(5个)　　高轨道スラスター(5个)

## 超级马里奥64DS

美版 游戏原名 Super Mario 64DS

**◆绘画模式的小秘密**

游戏主菜单的绘画模式有一些小秘密不知大家发现没有，这里就列出来。

**◆绘画模式**

| 指令 | 效果 |
|---|---|
| ↑或者X | 线条加粗(3阶段变化) |
| ↓或者B | 线条变细(3阶段变化) |
| ←或者Y | 删除刚画的一根线条 |
| →或者A | 复原刚删除的一根线条 |
| L或者R | 调出马里奥或耀西的图案作参考 |

画好之后的点击模式，同样可以用按键实现一些小变化。

**◆点击模式**

| 指令 | 效果 |
|---|---|
| ↑或者X | 让画像变瘦 |
| ↓或者B | 让画像变扁 |
| ←或者Y | 让画像慢慢向左旋转 |
| →或者A | 让画像慢慢向右旋转 |
| L或者R | 让画像慢慢膨胀分解 |

另外在点击模式下，如果长时间不动画像，它会自己变化形状，比如会撑满屏幕，很有趣哦。



**◆高处落地不受伤**

从高处掉下来的时候会受伤，但如果在落地的一瞬间掌握时机按R键下蹲便可免受伤害，很实用的技巧。

**◆免费补血**

如果马里奥的HP很少了，可以找一个深水池潜水，浮出水面时马里奥的HP就会立刻补满，比吃金币还快。

## 沥青都市GT

美版 游戏原名 Asphalt Urban GT

**◆获得 Gameloft F1 赛车方法**



把Evolution选项里的Championship下的36项赛道挑战模式，共计157条赛道全部获胜后，即可得到游戏里的Gameloft F1－FRANCE隐藏赛车。该Gameloft F1隐藏赛车可以在Championship里的所有赛道，进行挑战赛模式。这款Gameloft F1赛车标准时速238MPH；使用氮气冲刺最高时速可达259MPH，算是Asphalt GT里的顶级赛车之一。

## 钻子先生 钻魂

日版 游戏原名 ミスタードリラードリルスピリッツ

**◆最强角色"小黑兔"出现条件**




使用"アタル"通过月亮舞台后便可使隐藏角色"小黑兔"出现，"小黑兔"拥有超强的能力，移动速度飞快，可三向挖掘，攀爬高度为2格，不过只能在任务模式下选用。

**◆一次获得 10 条命**

在任务模式中，按Start键暂停，将光标停留在"リトライ"上，然后顺序输入"↑、↓、←、→、↓、↑、→、←、←、→、↓、↑、→、←、↑"，然后将光标停在"ゲーム再开"上，按A键确定，便可一次获得10条命。不过要注意，这次挑战的成绩便不会记录下来了。

## 网球王子2005 水晶强袭

日版 游戏原名 テニスの王子样 2005 CRYSTALDRIVE

**◆伦子的出现**



伦子出现是随机的，在斯密斯的商店里，不论已经拥有多少位选手都有一定几率会遇到伦子在帮忙看店(笔者就遇到了，可是当时没带够钱)，在全部女性选手(橘杏、樱乃)可以选择的情况下，(即可做选手选择，教练不算)此时可以花90000000签约。

**◆DUS 的出现**

其实DUS模式的出现不像大多攻略上写的要得到全6个隐藏角色(即斯密斯，伦子、长发亮、六角淳、假柳生、假仁王)，反而一个都不需要，真正的条件是：1.只要除上面的斯密斯和伦子外，其他所有球员可用，教练可用；(长发亮、六角淳、假柳生仁王等需要买的东西一概不需要)2.所有比赛都获得冠军。只要做到以上两点即可。

**◆关于比赛的补充**

所有比赛的出现大多要通过其他的比赛来获得，但有两个例外，1.DUS模式，上面已经说明了；2.爆庭-双模式，这个模式是通过P越前龙马C越前南次郎组队全国大会-双打比赛获胜取得的，各位卡住的玩友们继续努力哦。

## NDS 任天狗

日版 游戏原名 Nintendogs

◆遛狗心得



狗狗大概每隔一小时就可以带出去遛一次，可是当狗狗体力不断增长，遛狗将会花费大量的时间。其实老任也知道这样不好，会让很多没有耐心的玩家产生厌烦，所以他们教了狗狗快跑的技能。点住拴狗绳的手柄，然后猛地向右上方一拉，狗狗就会一个跳起，开始快跑。这时将手柄拖回屏幕中央，不然狗狗就会跑到屏幕最右方时停下。在跑动中还可以猛地将手柄提高让狗狗跳起，这样就可以防止狗狗中途大小便，或是停下来闻东闻西的，但是一定小心不要错过了隐藏物品哦！

◆散步时隐藏物品预测法



一般来说，带狗狗散步时，狗狗向前走，上屏地图中的图标也会向前进，但是，如果发现上屏中的图标已经停止，下屏中的狗狗还在继续走，那就要注意了，死死盯住下屏，就会有意外发现，有时候是一个隐藏礼包，不过有时也可能是垃圾之类的哦！

◆教狗狗新的动作

其实教狗狗的基础动作就那么几样，什么翻身啊，坐下啊。但是狗狗的动作却远并不止这些哦。在不进入HOME的状态下，点击狗狗的头像可以锁定摄像机观察狗狗，在这时狗狗会打哈欠啊、冲啊、跳啊做许多的动作，都是在你把它叫过来时做不到的。这时你会发现HOME字样的右方也有个灯泡，点击就可以训练这个动作了！快点教你的狗狗也学会打哈欠吧，动作很可爱的哦！但是这样训练起来并不是件容易事，一定要有足够的耐心，因为在观察状态下，你是无法知道狗狗下一个动作会做什么的，只有硬等了。



◆玩具的用途

在遛狗时，有时能捡到クッパカート(库巴卡丁车)的おもちゃ(玩具)，也许你会奇怪，将它放在屋里它为什么不会动。呵呵，操起NDS，按下A键再试试，原来是可以通过键盘操纵的！A键前进，B键后退，左右方向用来控制小车，L键还可以将视角换到小车的追尾视点！很棒吧！用它撞到狗狗可是很痛的哟。其实玩具中许多东西都有奇奇怪怪的玩法，比方しゃぼん玉(肥皂泡)就可以通过吹MIC吹出泡泡来，大家还是慢慢研究吧！



◆饲主点数的秘密

在饲主情报画面能够看到“饲主ポイント”(饲主点数)，相当于与狗狗的亲密度，这个数值如果达到一定点数，可以获得特殊的房间，不过还是需要购买才行。其中，饲主点数达到6000点的话，可以花1000万买到“桌上空间”；饲主点数达到12000点的话，可以花3000万买到“宇宙空间”。

## NDS 蜘蛛侠2

美版 游戏原名 Spider-Man2

◆开启所有影像



要开启NDS版《蜘蛛侠2》所有的影像，只要将GBA版《蜘蛛侠》(《Spider-Man：Mysterio's Menace》)插入NDS，然后进入NDS版《蜘蛛侠2》便可。GBA版的《蜘蛛侠》发售已经超过4年，居然还能派上用场。

## NDS 成人脑力锻炼DS

日版 游戏原名 东北大学未来科学技术共同研究センター川島隆太教授监修の脳を鍛える大人のDSトレーニング

◆标题画面的秘密




在游戏的标题画面，对这麦克风用日语喊“教授”(きょうじゅ，kyo-u-jyu)的话，画面中的教授就会笑起来，如果用日语不断喊“眼镜”(メガネ，me-ga-ne)的话，教授就会取下眼镜，很有趣吧。

## NDS 山脊赛车DS

日版 游戏原名 Ridge Racer DS

◆超级愚弄玩家的恶性BUG




在操纵赛车进行比赛时：当遇到某些弯道时，大家会选择用“甩尾”过弯，而且这个甩尾必定会完成得非常漂亮、完美。然而经过的我试验：当画面上出现一个向右的弯道，我却把方向盘打向左，实施向左的甩尾动作，赛车依然会沿着“跑道的正中间”的路线很完美地向右进行一个甩尾动作，而且无论车头朝什么方向，赛车的实际移动轨迹仍旧是沿着弯道的一条完美曲线。同理：在直线赛道上实施甩尾，程序自动把车拉到跑道正中央，然后接着就是一个360度自旋回转，但赛车的移动方向始终是笔直朝前的(牛顿要暴走了)。所以只要玩家实施甩尾动作，那这甩尾必然是成功，完美的，而且是在路中央进行甩尾。至于制造BUG原因，也许是南梦宫想降低游戏难度，提高爽快度吧(《山脊赛车》的看家特色)。所以大家在很爽快地过弯后，别自鸣得意，因为我们都被“南”厂狠狠地开涮了。

## NDS 黄金眼 侠盗特工

美版 游戏原名 GoldenEye：Rogue Agent

◆开启新的联机模式



黄金眼模式：打过Normal难度的Virtual Training第6关便可开启这个模式。

MRI视点模式：只须打过Normal难度的第1关便可开启这个模式。

◆不同的换装

达成一定条件的话，可以获得一些特定的皮肤，在联机模式下便可换成不同的外表。

| 皮肤 | 获得条件 |
|---|---|
| Auric Goldfinger | 打过Hard难度Campaign的第2关 |
| Dr.No | 打过Hard难度Campaign的第5关 |
| Francisco Scaramanga | 打过Normal难度的Virtual Training第1关 |
| Goldeneye | 打过Easy难度的Campaign |
| OddJob | 打过Hard难度Campaign第1关 |
| Pussy Galore | 打过Normal难度的Virtual Training第4关 |
| Xenia Onatopp | 打过Normal难度Campaign的第4关 |

## NDS 恶魔城 苍月的十字架

日版 | 游戏原名 悪魔城ドラキュラ－苍月の十字架－

### ◆弥娜的玩偶



▲看到橱窗中那个可爱的弥娜玩偶了吗

《苍月》与GBA版《晓月》联动后可以获得提高物品掉落几率的戒指，其实，联动的效果不止如此。只要将《晓月》的卡带一直插在NDS中，然后去洋子那里，你会发现橱窗中多了一个弥娜的玩偶，而且她还在不断跳呢，非常可爱。不过这个没有太大的实际意义，好看而已。

### ◆杀敌技巧之异常状态法

游戏中存在一些带有毒属性和石化属性的武器和魂。用这些武器或魂攻击对相应属性弱的敌人(比如用米里根石刀砍对石化弱的杀手小丑)，就可以造成敌人当即陷入异常状态(中毒或石化)。活用这一点来配置B套武装，可以使许多原本难缠的敌人变得非常容易对付。不过对BOSS绝对无效。(目前还未找到诅咒系的武器，所以诅咒弱的敌人还不能用此法对付。)

### ◆如何对付死神的无赖招



▲不要被死神的镰刀吓倒了。

在对抗死神第一形态的时候，死神有时候会不停地使用二连斩，这个无赖连续技让许多人大吃苦头——被逼到墙角活杀。其实有一个办法能避免这一无赖情况的发生：死神2连斩砍完后，让苍真走到离死神很近的地方，如果死神再要砍二连斩，由于系统设定死神的二连必须是离苍真距离一定时才能发动，所以如果你离死神太近，死神就会被你逼退！这样死神就算放再多次二连斩也不可能形成无赖连续技了！

### ◆支配之力的失效



▲红色的战魂绕着苍真的身体打转，就是进不去。

本人在玩《苍月》时候，一个二段跳，然后一刀下去，一个没打过的怪物的魂被我敲了出来，在苍真落下的时候，发现那个魂居然围着苍真的身体打转，就是不进入苍真的体内，甚是好看！(正好我以前总觉得魂进入苍真身体动作太快了，根本看不清楚，这回可以仔细观察了……)事后才发现，苍真正踩着一个回复道具瓶，而背包里已经有9个了。

## NDS 超级大战争DS

日版 | 游戏原名 ファミコンウォーズDS

### ◆指挥官换装秘技



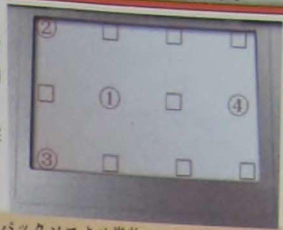
当游戏中指挥官达到10级时，就可以在系统模式(SYSTEM MODE)→编辑模式(エディット)→指挥官选项(ショーゲン)下，给指挥官换服装颜色的一排图标下有个衣服标志，选中确定就可以为指挥官换另一套服装了，并可以继续为这第二套服装更换颜色。

第二套服装大多是休闲款式，战场上身着休闲装的指挥官们看起来别有一番趣味。

## NDS 火影忍者RPG2

日版 | 游戏原名 NARUTO－ナルト－ナルトRPG2 千鸟VS螺旋丸

### ◆暗号得到物品




去忍者学校顶楼，和木叶丸对话，正确输入暗号就可以得到各种物品。

(说明：按照1234的顺序点击下屏即可)

| イタチの忍しきふだ | うちはのきろく | パックソロよせ巻物 | ひじゅつの巻物 |
|---|---|---|---|
| ②□□□ | □□□□ | □□③□ | □②□□ |
| □①□④ | □④□② | ④□□□ | □□④□ |
| ③□□□ | □③□① | □①□② | ①□□③ |

| オロチまるの忍しきふだ | イルカの入よくけん | きんじゅつの巻物 |
|---|---|---|
| □①□□ | □③□□ | □□□① |
| □③②□ | ④□□① | ④□②□ |
| □④□□ | □□②□ | □□③□ |

| 4代目のマント | 雷神の剑 | 赤丸の入浴券 |
|---|---|---|
| ①□□□ | □□□□ | □□①④ |
| □□□③ | ③②①□ | ③②□□ |
| ④□□② | □□④□ | □□□□ |

### ◆鸣人获得九尾力量

去火影屋子，从静音那里得到ちぎれた卷物5，之后调查屋子右边房间的上方，发现隐藏房间，进去利用5个ちぎれた卷物就可以使鸣人得到九尾的力量。在战斗中，使出九尾的力量要花费500查克拉，鸣人全能力上升，而且这状态下使用忍术不消耗查克拉。

### ◆合体忍术发动方法






| 合体技名称 | 发动方法 |
|---|---|
| 手里剑变化 | ナルト(影分身状态)，サスケ使用影手里剑の术 |
| 牙通连弹 | ナルト(影分身状态)，キバ使用牙通牙 |
| モジモジアタック | ヒナタ在ナルト后面使用秘传の伤药 |
| うずまき大旋风 | ナルト(影分身状态)，リー使用木の叶大旋风 |
| 影真似音头 | ナルト(影分身状态)，シカマル使用影真似の术 |
| 二千年杀し | カカシ与ナルト同列使用千年杀し |
| 师弟螺旋丸 | ナルト(影分身状态)，自来也使用螺旋丸 |
| メルヘン崩し | サクラ(内なる状态)，ナルト使用おなら |
| 美しき碧い野兽 | リー在サクラ前面使用八门遁甲 |
| 内なる心转身 | サクラ(内なる状态)，いの使用爱のバラ一本 |
| 螺旋千鸟 | サクラ(内なる状态)，ナルト(影分身状态)使用螺旋丸 |
| 火炎手里剑乱舞 | サスケ(写轮眼状态)，サクラ使用手里剑乱舞 |
| 木ノ叶影乱舞 | サスケ(写轮眼状态)，リー使用表莲华 |
| 双雷千鸟 | サスケ(写轮眼状态)，カカシ(写轮眼状态)使用雷切 |
| 魔幻・写轮眼 | サスケ(写轮眼状态)，イタチ(写轮眼状态)使用月读 |
| 忍IQの计 | サクラ与シカマル同列使用暗中飞跃の术 |
| 影映しの术 | いの在シカマル后面使用心转身の术 |
| 影真似大突破 | チョウジ在シカマル后面使用肉弹战车 |
| 影缝いカマイタチ | テマリ在シカマル前面使用大カマイタチの术 |
| 牙虫闪 | シノ在キバ后面使用奇坏虫・吸血 |
| 八卦刚烈风 | ネジ(白眼状态)，リー使用木ノ叶烈风 |
| 八卦双柔烈破 | ネジ(白眼状态)，ヒナタ(白眼状态)使用八卦宗掌波 |
| 必中暗器回天 | テンテンの前，ネジ(白眼状态)使用八卦掌回天 |
| 砂迅刚旋风 | リー与我爱罗同列使用木ノ叶旋风 |
| 砂傀儡の术 | 我爱罗(守鹤の盾状态)，カンクロウ使用傀儡の术・毒烟 |
| 魔幻・散樱の术 | カカシ(写轮眼状态)，サクラ使用サクラふぶきの术 |
| 咒印暴走 | サスケ(写轮眼状态)在大蛇丸前面使用千鸟 |
| Wイチャパラ | カカシ与自来也同列使用写轮眼 |
| ドスケベ崩し | 自来也(针地藏状态)，纲手使用绝对独り身パンチ |
| 天掌仙再活性 | 纲手の前，サクラ(内なる状态)使用大いなるサクラ |

## NDS 押忍！战斗！应援团

日版 游戏原名 押忍！斗え！应援团

◆删除游戏记录

在出现Nintendo和INIS的画面时同时按下A、B、X、Y、L、R这6个键的话就可以将所有的记录清除掉。由于清除掉的记录是无法复原的，因此一定不要误删记录。

◆团长的愤怒

在游戏刚开始团长向你介绍游戏系统的时候，如果你合上NDS的屏幕待机，再次打开的时候会看到团长暴怒："竟敢在练习的时候休息？究竟干什么去了，重新开始！"于是退回到标题画面……



▶在这个画面6键齐按便可删记录。

## NDS 忍者神龟 变种噩梦

美版 游戏原名 Teenage Mutant Ninja Turtles 3 Mutant Nightmare

◆变形

在游戏的Options菜单中选择输入密码(Input Password)，输入以下密码后游戏中的钻石或者加血道具会变化为其他的形状，很有趣。注意如果输入成功会听到"yeah"的声音。

| 密码 | 效果 |
|---|---|
| SRDSLLMS | 钻石变为鸡蛋形状 |
| DRSSMRLD | 钻石变为南瓜灯笼形状 |
| LLDMSRMD | 钻石变为圣诞老头的头 |
| DDRMLRDS | 加血道具变为比萨饼 |


▲钻石都变为了南瓜灯笼形状。

## NDS 超执刀 墨丘利神之杖

日版 游戏原名 超执刀 カドゥケウス

◆无限超执刀

发动超执刀后，如果什么都不做，等待时间过去再点击屏幕左下的手型图标还可以再次发动超执刀，注意在等待时间过去的时候什么都不能做，包括按掉对话。但是这个秘技没有什么实际意义，因为接下来你什么也做不了了。

◆手术的小技巧

在做手术的时候时间是非常紧的，在发动超执刀后更需要眼疾手快，其实画超执刀的图案不一定要求非常准确的五角星形，如果时间紧急，画一个大致形状也可以的，这样可以节省时间。当然，画得不标准获得分数就会稍低。




## NDS 死神Bleach 驰骋苍天的命运

日版 游戏原名 Bleach DS 苍天に驱ける运命

◆与GBA版的联动

这次NDS版的《死神》素质真的很不错，打起来格外爽快，这里给大家提供一条秘技，如果你有GBA版《死神Bleach 血染尸魂界》的卡带，那么将它插入NDS，然后运行NDS版，进入游戏后你会发现，竟然一下子就获得了50万元，SEGA还真厚道啊！有了这么多钱，足够你在浦原商店里挥霍一番了。

## NDS 帝国时代

美版 游戏原名 Age of Empires: The Age of Kings

◆隐藏要素开启方法

隐藏地图名单，在Bonus Items选项中，需要用点数来购买。

| 地图 | 点数 | 地图 | 点数 |
|---|---|---|---|
| 阿金库特(Agincourt) | 250 | 开伯尔山口(Khyber Pass) | 250 |
| 大群岛(Archipelago Large) | 200 | 王者之山(King of the Mountain) | 300 |
| 亚洲(Asia Major) | 300 | 境外天国(Outremer) | 150 |
| 大陆桥(Bridges Large) | 100 | 食人沼地(Skirmish- Desert) | 150 |
| 城堡(Castles) | 150 | 山谷(Skirmish- Plains) | 100 |
| 法国(France) | 100 | 沙漠前沿(Swamplands) | 250 |
| 汉尼拔(Hannibal's Crossing) | 250 | 平原前线(Valley) | 250 |
| 哈士汀(Hastings) | 250 | | |

隐藏作战单位，在Bonus Items选项中，需要用点数来购买。

| 单位 | 点数 | 单位 | 点数 |
|---|---|---|---|
| 双手重剑兵(Dopple- handers) | 150 | 热那亚十字弓兵(Genoese Crossbowmen) | 100 |
| 威尔士弓兵(Welsh Bowmen) | 100 | 瑞士长戟兵(Swiss Pikemen) | 100 |
| 攻城大炮(Mons Meg) | 100 | 公羊破城锤(Dark Ram) | 150 |
| 圆桌骑士(Knights of the Round Table) | 200 | 战场之狼(War Wolf) | 150 |

## NDS 为你而生

日版 游戏原名 赤ちゃんはどこからくるの?

◆游戏中的小秘密

进行《为你而生》时，如果NDS上当天时间为12月25日的话，那么在开机进入游戏后，会听到一声甜美的"Merry christmas"(圣诞快乐)。如果NDS上当天时间为1月1日，那么进入游戏会听到"Happy New Year"(新年快乐)。如果当天正好是你的生日的话，就会听到"Happy Birthday"！当然，前提是你要先在NDS上设定好自己的生日。另外，NDS电力不足时，电源灯会变为红灯，进入游戏会显示需要充电的信息，很人性化。以上内容大家可以自己去试一下。



## NDS 右脑达人 爽解！找碴博物馆

日版 游戏原名 右脑の达人 爽解！まちがいミュージアム

◆全解まちがいさがし模式的隐藏关卡

只要完成最初的50张图片后就就会出现新的图片，然后每完成10张新图片又再会出现10张新图片，图片总数达到了150张。

◆游戏技巧

我们知道在游戏的时候，如果随手乱划大圈会出现一个大"X"。但是如果你划了大圈后没出现大"X"，而是显示了"ちいさくがこんで"的字样，就说明你错误就在你划的这个大圈内，搜索范围就缩小了，反复画圈就能很快找到比较难找的错误。这个方法在全解まちがいさがし模式中使用效果甚为突出。

◆STAFF画面中照样能找碴

在出现STAFF的字样的界面时，依然还能进行游戏。对比上下屏后，用触控笔照样能在不同的地方划圆，成功找到不同之处后，便能加快字幕消失的速度。



买。

| | 250 |
|---|---|
| | 300 |
| | 150 |
| | 150 |
| | 100 |
| | 250 |
| | 250 |

买。

| wmen) | 100 |
|---|---|
| | 100 |
| | 150 |
| | 150 |



nday"！当
力不足时，
七。以上内



处后，便能



## 钢铁之羽

NDS 日版 游戏原名 アイアン・フェザー

◆礼品密码

那些虫鱼石除了平时在地图上多留意地上的闪光点以外，还可以在露营时点击感兹输入密码获得。下面是收集到的密码及其获得物品的对照表格。




| 密码 | 对应物品名 |
|---|---|
| つおちずはつきふ | キラバリー |
| れをもおじれね1 | セルバリー |
| をずてせてはみづ | キラバリーオ |
| じた2ざよらだづ | キラーアン |
| ぬか～ぬめふ7る | セルーアン |
| 8すかるえをしが | キラバリアン |
| ぢづあ9は6ぎる | アックアルガ |
| ちよんんはめの3 | ディフアルガ |
| ごてす3ちざはつ | アックサルガ |
| つお28はつきま | ディフサルガ |
| げむとざさぎんし | 火弹 |
| 7け8らよひむひ | 火块 |
| 1ごと0にひすや | 水弹 |
| ごさえ5ちたりし | ケロケロさま |
| よ～9よむみ57 | 水块 |
| ぬか0ぬ7は7る | 风弹 |
| めんもがり1てだ | 风块 |
| 8～ぬるえを4が | 土弹 |
| え8つしすちさひ | 土块 |
| れむい～じれねね | 爆弹岩 |
| ちよんじはめの3 | カブトムシ |
| づじの60むるら | ノコギリクワガタ |
| ごてす3ちざよま | モンシロチョウ |
| つお28はつらて | キアゲハ |
| れを4にじざに1 | ヒメアカタテハ |
| じたはらもらだづ | タガメ |
| に10つさしし6 | アキアカネ |
| をげてせて7みひ | タマムシ |
| ぬよを7めふ7る | ゴマダラカミキリ |
| ぢづあ9は699 | クロオオアリ |
| げおづ2さぎんわ | ヘラクレスオオツノカブト |
| をずてせてととせ | スズムシ |
| けうぎいされれ3 | ネプチューンオオツノカブト |
| けう9おされこふ | ニジイロクワガタ |
| えうつ5かちさも | タランチュラ |
| きうをぢす～1な | サソリ |
| ちよほ～るむの3 | パプアキンイロクワガタ |

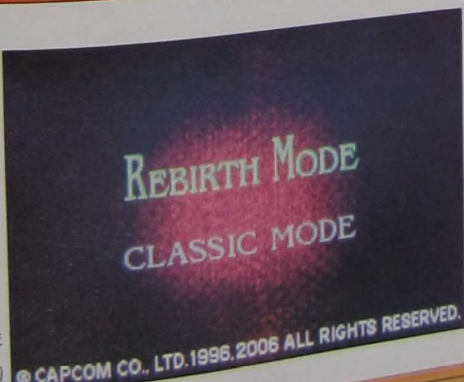
| 密码 | 对应物品名 |
|---|---|
| ザェフンアイア | オオキトンボ |
| 10と0にてえと | カツオ |
| よ～9せゆう57 | アジ |
| めずよがり1てせ | イワシ |
| 8なぬるえ628 | カレイ |
| げあよ4さぎんし | タツノオトシゴ |
| じたけひき9だづ | ネオンテトラ |
| づのた60むるか | ヤマメ |
| きろあぢす～1む | ウナギ |
| をげてせうみ～ふ | ブルーギル |
| 8～ぬるえ～がゆ | ピラルク |
| ぬす4や6は7る | タコ |
| えがせこすちさて | バタフライフィッシュ |
| よ～97ももつ6 | アンコウ |
| れをひ0げざに1 | マンボウ |
| 7あとりよひたし | イワナ |
| え0ず8かちさも | オニカサゴ |
| ごらす3ちざせお | フグ |
| よ～95みふ57 | エンゼルフィッシュ |
| ききをろた～1せ | ガーネット |
| けう9おされはね | アメシスト |
| 1ほ～8ずひわ9 | パール |
| ちよせすほ3ま3 | サードオニキス |
| れをもら3ごに1 | ボルダーオパール |
| ぢぬはさは6みと | ブラック・オパール |
| ちよん5る2ま3 | ゴールド |
| をげてせもおみひ | ヒデナイト |
| え0つしすちさご | ただの石 |
| つおちすほつがせ | アレキサンドライド |
| けうぎいされはあ | ヒスイ |
| ごさた3ちざはこ | ダイヤモンド |
| つ～88ほつがあ | ウォーター・オパール |
| よ～95ねせ57 | スター・サファイア |
| げなせ2さぎんわ | ホワイナ・オパール |
| れをさ73るね1 | ラピス・ラズリ |
| つ～ぬずほつ0づ | シトリン |
| 1ほ～んわみわ9 | エメラルド |

## 生化危机 死亡寂静

NDS 日版 游戏原名 BIO HAZARD Deadly Silence

◆降低难度

在进入"N E W GAME"选项后，在选择"REBIRTH MODE"和"CLASSIC MODE"界面下，按住十字键的右3秒钟，标题颜色会从黄色变成绿色，游戏难度便会降低，等同于EASY难度。不过用此方法打通游戏之后没有任何奖励物品。




## 幸存少年 迷失蔚蓝

NDS 日版 游戏原名 サバイバル・キッズ ～Lost in Blue

◆无限"鲍鱼"大餐

游戏初期，由于食物匮乏造成男女主角整天叫饿，而出去找食物又只能解决一时之需，而且又很占用背包格子。而现在有一个好方法来解决这个问题，首先你要在背包里任意两个食物(比如椰子或贝壳)，然后与女主角对话，让她做饭。在选择给她素材的界面里，按A键给她食物的同时，用触控笔快速不断地点击你背包内另一样食物，这样就能连续不断地给女主角鲍鱼了，等到20个食物上限满了以后退出，美味的鲍鱼大餐就成功啦！吃一顿就全饱了。



◆复制陷阱



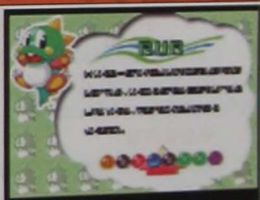

首先先用篮子和树枝做一个陷阱，然后前去想要放陷阱的地点。好，准备开始了！首先按X键打开背包，注意点了X键后要马上快速连点A键，这样在打开背包的一瞬间你能看见主角做出了一个弯腰捡东西的动作。在包里使用陷阱，关闭背包，这时主角刚好捡东西的动作做完，然后你可以切换地图再回来，就能发现地上有一个陷阱已经布置好了，而身上带的那个陷阱还在背包里。用这个方法布下天罗地网，就不怕没东西抓了。不过要注意的是，在弯腰的时候不能捡到其他东西，不然就会复制失败。

## 泡泡龙DS

NDS 美版 游戏原名 Bust-A-Move DS

◆开启暗黑世界

当完成所有场景的条件后后，在游戏的标题画面下输入：A、←、→、A。



◆音效测试

在主菜单界面下输入：

| 密码 | 效果 |
|---|---|
| SELECT、A、B、←、→、A、SELECT、→ | 开启音效测试 |

◆开启邪恶巫师



方法一：当你完成所有5 0 个PUZZLE游戏后，利用系统显示的密码进入"另一个世界(Another World)"模式，就能自动开启邪恶巫师。

方法二：在PUZZLE模式中，按照1-A、2-A的顺序，一直到完成5-A后，就能得到密码。看完通关信息后重新进入游戏，便能得到邪恶巫师。

## 迪斯尼之麻辣女孩

NDS 美版 游戏原名 Disney's Kim Possible: Kimmunicator

◆隐藏秘技

在游戏进行中就能随时输入：

| 密码 | 效果 |
|---|---|
| 按住R+L，再依次输入Y、Y、X、B、A、Y | 9999个零件 |
| 按住R+L，再依次输入A、A、A、Y、X、Y、B、A | 99条命 |
| 按住R+L，再依次输入Y、Y、Y、X | 不减命 |
| 按住R+L，再依次输入A、A、A、Y、X、Y | 额外生命 |
| 按住R+L，再依次输入A、A、A、Y | 加满HP |
| 按住R+L，再依次输入Y、Y、Y、X、A、B | 无敌 |

## 银河战士Prime 猎人

美版 游戏原名 Metroid Prime：Hunters

**◆球状态下的二段跳**



球状态下的二段跳是《银河战士》游戏中人人皆知的小技巧，大致就是在球型状态下靠炸弹的冲击力来完成二段跳。在以往GBA版本的《银河战士》中，球状态的二段跳是很容易使出的，节奏掌握好的话甚至还能进行无限浮空跳。但是本作类型转变成了3D方式，而且球状态下只能连续放置3个炸弹，不过还是有办法达成二段跳的。方法很简单，在球状态下，首先放置第一颗炸弹，然后当第一颗炸弹爆炸的瞬间立刻放置第二颗炸弹，等球升到极限高度的瞬间再放置第三颗，等球回落掉下来，此时第二颗炸弹也差不多正好爆炸，靠冲击力上升到最高点，此时刚才放置的第三颗炸弹也正好爆炸，OK，顺利完成二段跳。用这个方法能到达一些去不了的地点或者获得重要道具。

**◆巧打最终BOSS第二形态**

最终BOSS第一形态可以根据其身体颜色来选用相应的特殊武器来攻击，但为了能轻松搞定其第二形态便不能用特殊武器，我们就用普通能量枪来搞定其第一形态。等到第二形态开始，马上跳到场景电网外围，由于BOSS双臂被毁，就待在原地不动了，这时你在外围用普通能量枪攻击BOSS的核心，由于距离比较远，BOSS会傻傻地一动不动地待在那里任由你虐待，反复三次循环(BOSS每消耗一定HP会下来活动一下)便能轻松搞定BOSS，用此方法基本能达到无伤，而且不用担心弹药补给问题(能量枪子弹无限的嘛)。

**◆猎人荣誉**

| 勋章种类 | 条件 |
|---|---|
| 铜牌 | 25场胜利 |
| 银牌 | 100场胜利 |
| 金牌 | 200场胜利 |

在多人模式(multiplayer)中，只要赢得一定数量的比赛，累积一定数量的胜利场次后将会有类似闪电勋章的等级标志显示在你的猎人执照(hunters license)左边。

**◆如何开启猎人**

只要在单人模式中随着游戏发展，萨姆斯遭遇或打败这些猎人后，那么在多人模式中将能进行选择。另外上Wi-Fi的话，如果对手用的是你还没开启的猎人，只要打赢这名对手后也能随即开启这名猎人。

**◆收集奖励**

| 奖励 | 条件 |
|---|---|
| 蓝色漩涡图案 | 游戏完成度100% |
| 特殊图案 | 游戏扫描完成度100% |

在单机游戏中完成，只要游戏完成度或达到一定条件后，在猎人执照(hunters license)左边便会出现一个图案，这图案在一定程度上代表着玩家的光辉成就。

**◆开启音效测试模式**

| 奖励 | 条件 |
|---|---|
| Sound Test | 打败最终BOSS(Gorea)的第二形态 |

**◆竞技场开启条件**

| 名称 | 条件 |
|---|---|
| Compression Chamber | 进行4场本地联机游戏 |
| Council Chamber | 进行16场本地联机游戏 |
| Elder Passage | 进行18场本地联机游戏 |
| Fault Line | 进行22场本地联机游戏 |
| Fuel Stack | 进行20场本地联机游戏 |
| Harvester | 进行12场本地联机游戏 |

| 名称 | 条件 |
|---|---|
| Outer Reach | 进行10场本地联机游戏 |
| Sanctorus | 进行2场本地联机游戏 |
| Stasis Bunker | 进行40场本地联机游戏或者上Wi-Fi联机 |
| Subterranean | 进行8场本地联机游戏 |
| Weapons Complex | 进行14场本地联机游戏 |

## 骑龙少年

美版 游戏原名 Dragon Booster

**◆游戏密码**

进入主菜单中的"PassWord"输入密码：

| 密码 | 效果 |
|---|---|
| 8、9、7、10、5、13 | 999999金钱 |
| 9、2、13、8、1、12 | 蓝色能源齿轮获得 |
| 12、6、12、10、13、3 | 传奇助推器开启 |
| 1、9、3、6、5、2 | 龙人决斗 |

| 密码 | 效果 |
|---|---|
| 5、12、13、5、8、1 | 绿色充电齿轮获得 |
| 2、5、4、11、6、2 | 阴影助推器和阴影龙开启 |
| 1、7、5、3、2、11 | 短距离冲刺不能 |
| 9、13、6、5、5、12 | 无限冲刺能力 |

## 纳尼亚编年史 魔法衣橱

美版 游戏原名 The Chronicles of Narnia：The Lion，The Witch and The Wardrobe

**◆游戏秘技**



游戏有着类似于《暗黑破坏神》的战斗方式，武器装备、战斗技能等要素都非常重要。为了能降低游戏难度，现有几条秘技供大家参考。

在游戏的"Opening Menu"模式下依次输入：

| 密码 | 效果 |
|---|---|
| ←、↑、A、B、→、↓、X、Y | 全祝福. |
| A、←、→、B、↓、↑、X、X | 全技能最高级别 |
| ↑、X、↑、X、↓、B、↓、B | 加金钱 |
| ←、B、↑、Y、↓、X、→ | 最大属性值 |
| ←、→、↑、↓、A、A、A、A | 回复HP |
| A、↑、B、↓、X、X、Y、Y | 强力攻击 |

## 狂热噗哟噗哟

日版 游戏原名 ぷよぷよフィーバー

**◆隐藏的海报欣赏**

将GBA版的《狂热噗哟噗哟》插入NDS，然后开始NDS版的《狂热噗哟噗哟》，进入"Option"菜单中的"DEMO欣赏"就能看见16张隐藏的游戏海报，这对于系列Fans来说是很珍贵的。

**◆隐藏角色出现方法**

游戏中有两名隐藏角色，具体出现方法如下：

ポポイ

只要将"わくわく模式"或者"はらはら模式"完成8关以上，就可以获得隐藏人物ポポイ。

カーバンクル

"はらはら模式"中，完成第7关后，如果续关的次数为7的倍数，且狂热模式的次数在4次以上、12次以下的话，那么便可以获得隐藏人物カーバンクル。

**◆开启所有隐藏要素**

进入"Option"菜单，将光标停在"デモかんしょう"选项上，按住×键，然后按顺序输入"↑、↓、←、→"，便可以开启所有的隐藏角色，非常方便快捷。



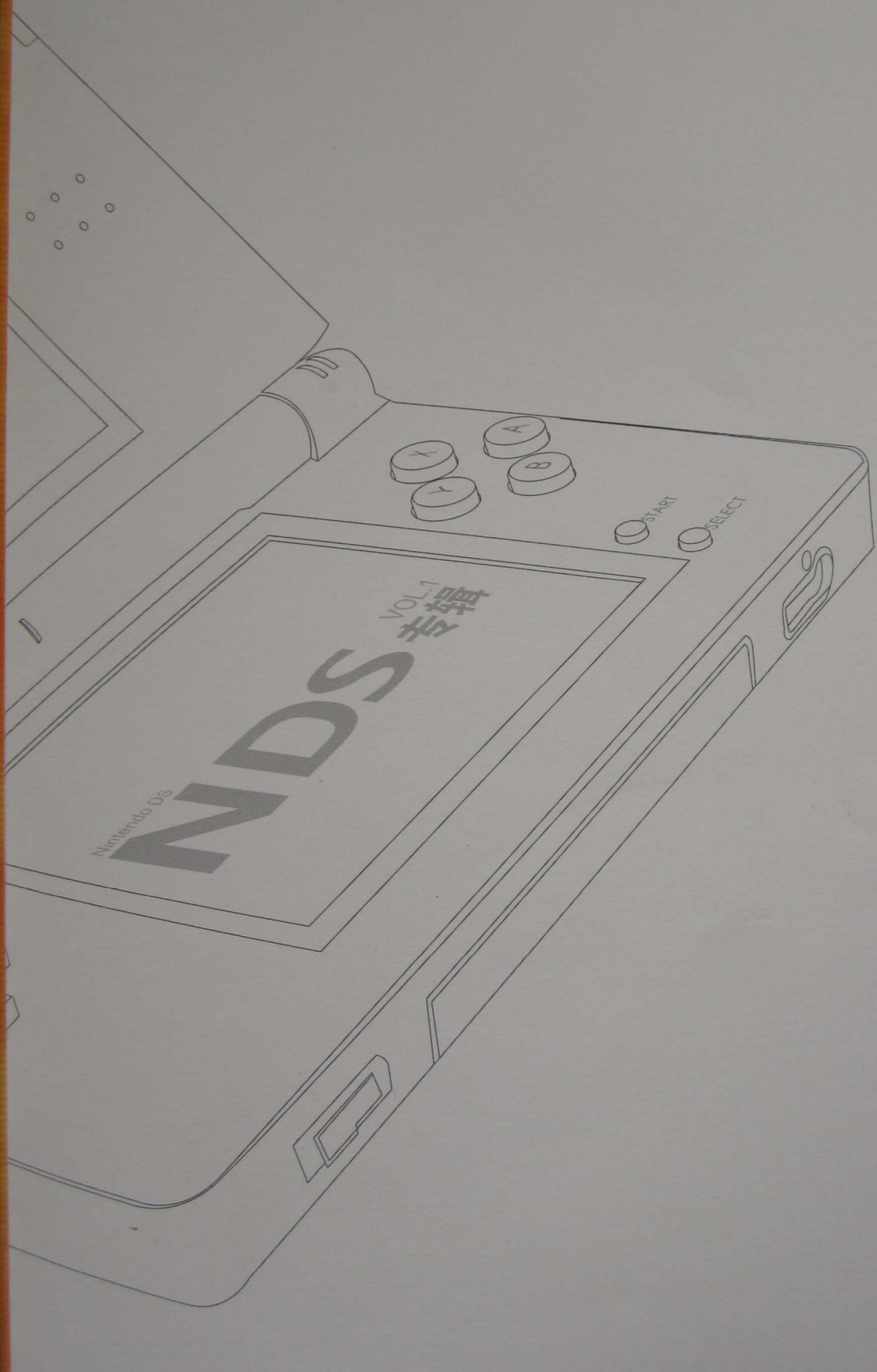

## 银河战士Prime弹珠台

美版 游戏原名 Metroid Prime Pinball

**◆专家模式**

将Multi Mission爆机一次后，在Opitons菜单中会多出一个专家模式：Expert Mode的选项。选择开启后，下屏右上角会出现一个圆球标志，这样Multi Mission模式中所有关卡的等级会从level 2开始，相应的游戏中的敌人也从等级2开始出现。

Nintendo DS

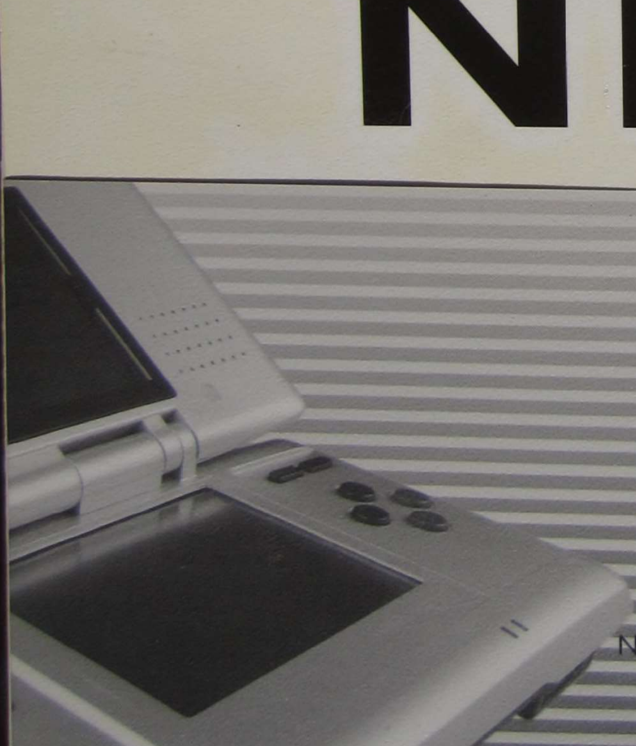


Nintendo DS



Nintendo DS

# NDS专辑 VOL.1



## 精彩内容介绍

### 攻略研究

异度传说Ⅰ·Ⅱ/大航海Ⅳ 新航路/料理妈妈
天外魔境Ⅱ/深黑迷宫
欢迎来到动物之森/帝国时代 帝王时代

### 玩转NDS宝典

NDS+NDSL拆机实录/NDS+NDSL刷机全教程
NDS上网设置全攻略/NDS软件群英会
NDS周边全集/NDS烧录卡大盘点
NDS菜鸟学堂

**定价：25元**

9 787884 887330